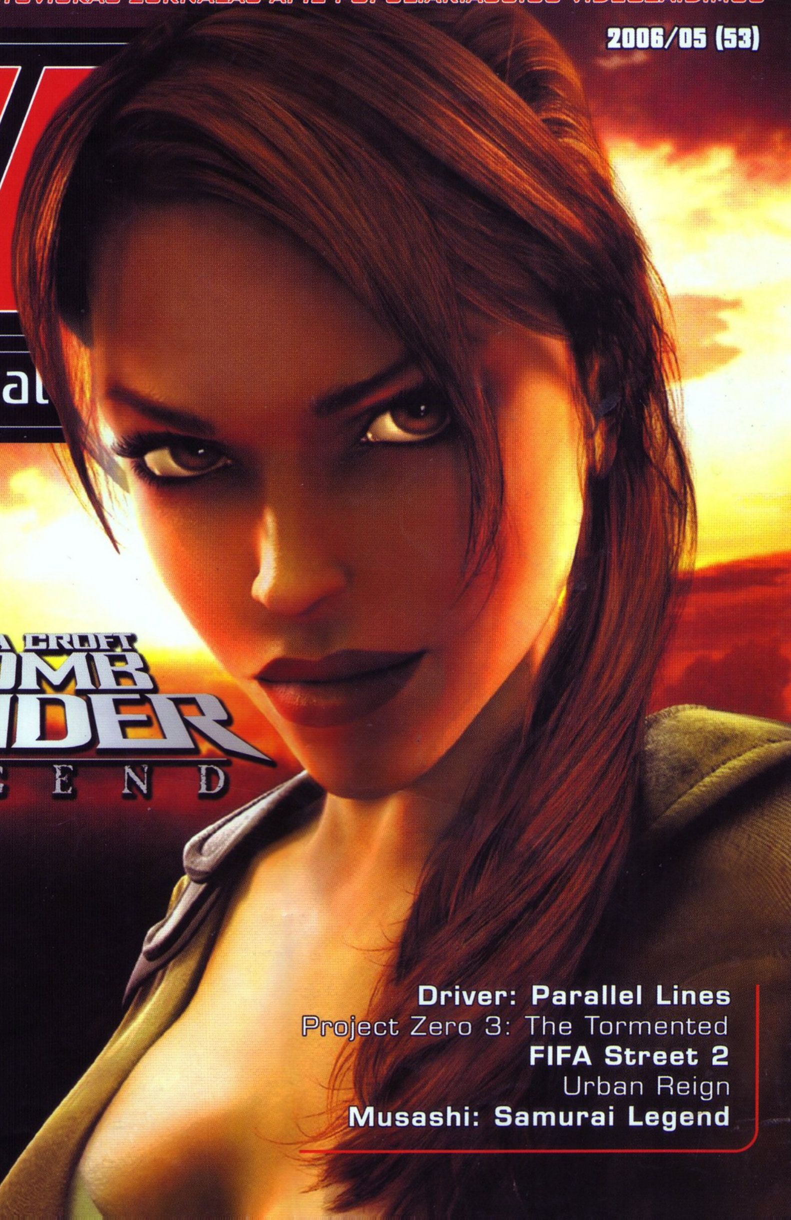
PS one PS2 PS3 PSP

Kaina 4,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

2006/05 (53)

VP PlayStat



Driver: Parallel Lines

Project Zero 3: The Tormented

FIFA Street 2

Urban Reign

Musashi: Samurai Legend

UP Computer Group
ISSN 1392-9534

playstation@upg.lt irc: # va_playstation

TURINYS

Verslo naujienos 005
Nauja karta 007
PSP recenzija 008
Žaidimų Naujienos 012
IŠ DIRBTUVIŲ 014
Possession
MicroMachines V4
Okami
Mėnesio žaidimas 022
Tomb Raider: Legend
Recenzijos 026
Driver: Parallel Lines
Project Zero 3: The Tormented
FIFA Street 2
Urban Reign
Musashi: Samurai Legend

22 TOMB RAIDER: LEGEND

26 DRIVER: PARALLEL LINES

32 FIFA STREET 2

35 URBAN REIGN

SVEIKI,

Labai liūdna, bet tenka sveikintis su jumis jau paskutinį kartą. Žurnalas VA PlayStation nutraukia savo veiklą ir yra uždaromas. Dabartinė situacija neleidžia mums toliau tęsti žurnalo leidimo, jo populiarumas yra tiesiog per mažas, kad mes galėtume išsilaikyti. Lietuvoje, priešingai nei Vakarų šalyse, AK žaidimai yra daug populiaresni už konsolių, tą mes aiškiai matome ir iš mūsų leidžiamų žurnalų populiarumo. Kol ši situacija nepasikeis ir kol asmeniniai kompiuteriai, jau tapę tiesiog būtinybe, nustos plisti ir ši rinka nurims bei galbūt leis atsigauti konsoliniams žaidimams, abejojame, kad galėsime sugrąžinti šį žurnalą. Vilties šiek tiek sutiekia PlayStation 3 pasirodymas, kurio oficiali data ir kaina jau paskelbta, tad galbūt jai įsibėgėjus Vakaruose PS3 ilgainiui išplis ir Lietuvoje, taps populiari bei mėgiama, dėl šios konsolės techninių pranašumų ir galimybių atsiras daugiau ja ir jos žaidimais besidominčių žmonių ir mes galėsime atnaujinti ir vėl išleisti VA PlayStation žurnalą, jau stipriau orientuotą naujajai kartai. O kol kas lieka laukti.

Vienintelė paguoda ir kompensacija yra ta, kad vis didesnė žaidimų dalis leidžiama tiek konsolėms, tiek PC tuo pat metu. Taigi iš esmės gan nemažą dalį informacijos galima bus sužinoti ir skaitant mūsų leidžiamą žurnalą PC Klubas. Mes pabandysime kiek įmanoma daugiau pasakoti apie daugiaplatforminius žaidimus. Taigi galėsite sužinoti apie naujus žaidimus, kurie šiuo metu daugiausia anonsuojami PC ir next-gen konsolėms, taip pat perskaityti atsiliepimų apie dabartinius tiek AK, tiek PS2 ir kitoms konsolėms išleidžiamus žaidimus. Žinoma, tai jokiu būdu nekompensuos to, kas leidžiama išskirtinai PlayStation 2 ir ruošiama PS 3 konsolėms, tačiau šiuo metu kitų galimybių nėra.

Taigi tiek paliūdėjimų ir nedidelių vilčių. Likite su paskutiniuoju VA numeriu ir atsisveikiname nežinia kuriam laikui.

Ričardas Jaščemskas

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Ričardas Jaščemskas
Redaktorius: Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris-maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 6.508
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

DUK / GAME DUK

Ar pasirodys „Mercenaries" antra dalis?
Marius, Šiaulių raj.
Mercenaries tęsinys pasirodys. Žaidimas vadinsis Mercenaries 2: World in Flames ir bus išleistas naujos kartos konsolėms. Žaidimo veiksmas vyks Venesueloje, kur žaidėjas atsidurs naftos industrijos krizės įkarštyje.

Senesniuose numeriuose rašėte apie prietaisą, kuriuo PS2 galima prijungti prie monitoriaus. Ar jį įmanoma nusipirkti Lietuvoje, kur ir už kiek?
Rolandas, Ukmergė
Tokio VGA adapterio PS2 konsolei Lietuvoje šiuo metu neradome, reikia bandyti ieškoti užsienio interneto parduotuvėse.

Ar dar žadama išleisti kokį „Resident Evil" PS2 konsolei?
Arvydas, Klaipėda
Ko gero ne, būsimasis Resident Evil 5 skirtas jau PS3 konsolei.

SOCOM II

5 misija
Ką daryti toliau, kai susprogdinu lėktuvą?
Marius, Šiaulių raj.

Susprogdinęs lėktuvą bėk link pabėgimo taško ir pasuk į dešinę pusę bei palįsk po tiltu, kad ant tilto esantys priešininkai nenužudytų tavęs. Paleisk raudonus dūmus ir lauk išgelbėjimo komandos.

PSI — OPS

Gal žinote kur rasti visus „Evil Gnome"?
Eugenijus, Vilnius

1. Pirmame lygyje, trečiame kambaryje po to, kai gaunate RV. Pamatysite jį pro metalinius strypus. Prisitraukite ant vartų ir nušokite jo paimti.
2. Antrame lygyje po kovos su Leonov nusigaukite iki metalinės dėžės viršaus Cryo kambaryje ir su TK keliaukite į vietą, kur stovėjo bosas per pirmą kovos dalį. Nusklęskite į vietovę su sudužusiu stiklu priešingoje pusėje ir rasite gnomą.
3. Antrame lygyje pačioje pabaigoje, kur matote Generolą ant platformos, kurią turite pasiekti. Gnomas yra nišoje šalia sugriuvusių grindų.
4. Trečiame lygyje paslėptas už plieninių dėžių šalia antrojo bokšto. Reikės su TK šalia metalinių dėžių pritraukti medinę ir taip ant jų užlipti.
5. Trečiame lygyje ant stogo virš didelių metalinių durų, vedančių į prieplauką.
6. Ketvirtame lygyje šalia pirmųjų laiptų, peršokite ant konvejerio diržo. Judėkite juo tol, kol galėsite peršokti per vartus dešinėje. Lipkite kopėčiomis, ir gnomas bus ant vamzdžio viršaus.
7. Ketvirtame lygyje fabrike, kambaryje su grūstuvais. Kai jie bus įjungti, meskite į paskutinį įrenginį priešą ar medinę dėžę. Leiskitės kopėčiomis, ir po šiuo grūstuvu bus praėjimas. Gnomas yra šalia kito grūstuvo apačioje.
8. Penktajame lygyje už medžio kapinių gale dešinėje.

SILENT HILL 2

Lake view hotel
Nueinu į 312 ir jis tuščias. Ką daryti toliau? Apvaikščiojau viską aplink, bet nieko nerandu.
Arvydas, Klaipėda

Šiame kambaryje yra televizorius ir vaizdo magnetofonas. Pasinaudok technika ir pažiūrėk vaizdajuostę. Joje išvysi tiesą. Vėliau lauk pokalbio su Laura.

Skaitytojų Top

1. *Final Fantasy VII*
2. *Silent Hill*
3. NFS: Most Wanted
4. Resident Evil 4
5. GTA San Andreas
6. Burnout 3: Takedown
7. Resident Evil: Code Veronica X
8. Resident Evil: Outbreak
9. *Soul Reaver: Legacy of Kain*
10. Gun
11. Soul Calibur III
12. Cold Fear
13. *Resident Evil*
14. Devil May Cry
15. Burnout Revenge

Skelbimai

Norėčiau keistis PS2 žaidimais (piratiniais). Dėl žaidimų susiskambinsime.
Tel.: (658) 55071, Arnoldas, Vilnius

Parduodu pigiai PSone žaidimus. Tik vilniečiams.
Tel.: (684) 38501, zenka1992@yahoo.com, Eugenijus, Vilnius

Pirkčiau šiuos PSone žaidimus: Spyro The Dragon, Crash Bandicoon, GTA, GTA London, Micro Machines V3, Blade.
Tel.: (631) 45206, Darius, Tauragė

VIDEOŽAIDIMŲ INDUSTRIJA PER MĖNESĮ

Kol palydime į paskutinį kelią mūsų visų mėgstamą VA PlayStation žurnalą ir atsisveikiname su juo, už Atlanto vandenyno griaudėja ir žaižaruoja E3, pati prestižiškiausia ir įdomiausia paroda industrijos istorijoje. Ji prasidėjo gegužės 10 dieną, tačiau oficialiai jos pradžia galima laikyti kompanijos Sony gegužės 8 surengtą spaudos konferenciją. Viso pasaulio žurnalistai dėjo į šį renginį didžiules viltis, nes būtent šioje prezentacijoje, vykusioje Sony Picture Studios pastate, kompanijos atstovai pažadėjo atsakyti į visus klausimus dėl naujos kartos konsolės PlayStation 3. Ir nepaisant to, kad žurnalistų lūkesčiai išsipildo retai, šį kartą Sony nenuvylė ir pilnai atsakė į aktualiausius ir labiausiai intriguojančius klausimus apie PS3 — tikslius paleidimo terminus ir pradinę kainą. Neliko nuošalyje ir kiti, ne mažiau įdomūs dalykai apie naują sistemą. Taigi apie ką gi buvo kalbėta prezentacijoje, kurią daugelis laiko vienu svarbiausių E3 įvykių?

Alex

PLAYSTATION 3

Garbė vesti renginį atiteko Kaz Hirai, Sony JAV padalinio vadovui, prie kurio kartkartėmis prisijungdavo ir „PlayStation tėvas" Ken Kutaragi, Sony vidinių studijų prezidentas Phil Harisson ir kuriančiųjų studijų, dirbančių su next gen projektais, atstovai. Vedėjas iš karto leido suprasti, kad pagrindiniu aptarimų objektu taps būtent PS3, ir iš karto pavadino šią platformą „geriausiu žaidimų konsolių veislės atstovu". „PS3 prasmė — tai „geimingo" pokyčiai, kuriuos ji atneš, o vartotojai jiems jau pasirengę", — pasakė jis. „Nauja žaidimų sistemų karta prasideda tuomet, kai apie tai pranešime mes". Štai taip, nei daugiau, nei mažiau, tarsi niekada ir nebuvo Microsoft kompanijos, paskelbusios apie naujos next gen eros pradžią su savo Xbox 360.

Prezentacija prasidėjo Sony nuopelnų pasaulinėje rinkoje išvardinimu. Tarp jų — 103.69 mln. PS2 konsolių, parduotų visame pasaulyje (23.3 mln. tenka Azijos šalims, 42 mln. — JAV ir 38.39 mln. — Europai). Bet tuo pergalingas sistemos žygis per pasaulį nesibaigs: Sony ketina pagaminti dar 10 mln. konsolių. Kuriamų žaidimų kiekis šiai jau nejaunai platformai (šiais metais ji švenčia savo 6 metų sukaktį) tiesiog stulbina — 216! Nebuvo pamiršti ir pasiekimai nešiojamųjų platformų rinkoje — šiuo metu į visos planetos parduotuves pateko jau apie 17 mln. PlayStation Portable (Japonija ir Azija — 4.7 mln., JAV ir Kanada — 6.4 mln., Europa ir kitos PAL teritorijos — 5.94 mln.). Šiais finansiniais metais Sony tikisi pristatyti į lentynas dar apie 12 mln. PSP. Šiai platformai parduotų žaidimų bendras tiražas jau siekia apie 50 mln. kopijų, rengiami 155 nauji projektai. Taip pat buvo oficialiai patvirtinta galimybė paleisti ant PSP PSone žaidimus — nes darbas ties atitinkamu emuliatoriumi jau juda link pabaigos.

Ką gi, jei kas nors dar abejojo, ar Sony moka gaminti žaidimų konsoles, tai po tokių įspūdingų faktų lavinos jos turėjo įsitikinti. Spaudos konferencijoje atėjo psichologiškai svarbus momentas pradėti pokalbį apie PS3...

Kaz greitai aptarė svarbiausias sistemos charakteristikas — Cell procesorių, Blu-Ray prievadą, suderinamą su CD ir DVD, Bluetooth, WiFi, Ethernet, Dolby Digital Surround garsą, aukštos raiškos televizijos palaikymą (HDTV) iki 1080p gebos, belaidį valdymo pultelį, septynių žaidėjų vienu metu palaikymą, Memory Stick, SD bei Compact Flash kortelių jungtis ir galiausiai nuimamą kietąjį diską, kuriuo bus komplektuojama kiekviena PS3 konsolė! Štai ir atsakyta į pirmąjį klausymą — taip, kiekviena PS3 turės savo HDD.

Nedelsdama pasibeldžia kita naujiena — Sony planuoja pateikti rinkai ne vieną, o dvi konsolės modifikacijas, panašiai, kaip tą padarė Microsoft su savo Xbox 360. PS3 modifikacijos skirsis kietojo disko apimtimi — 20 GB ir 60 GB atitinkamai, be to, „nupiginta" versija neturės HDMI išvesties, flash kortelių skaitytuvo ir „Wi-Fi". Tuo pat metu Sony ypatingai pabrėžia faktą, kad abi PS3 versijos turės įdiegtą Blu-Ray prievadą — „svarbiausią naujos sistemų kartos požymį". Tai dar vienas akmuo į Microsoft, kuri gamina savo Xbox 360 su morališkai pasenusiais DVD prievadais, daržą.

Toliau visuomenei tampa žinomi ir keli skaičiai apie „devkitus" (development kit — žaidimų kūrimo progrminės įrangos komplektas). Šiuo metu jų versijos praktiškai yra galutinės, ir jau siuntinėjamos tiesiog milžiniškais kiekiais po visą pasaulį — daugiau kaip 200 kompanijų iš 11 šalių gavo bendrai sudėjus apie 10.000 „devkitų" (!).

Nebuvo užmirštos ir naujos konsolės online galimybės — kaip paaiškėjo, atitinkamas servisas, kuris šiuo metu yra aktyviai kuriamas Sony, praktiškai

nenusileidžia Xbox Live, o kai kuriais aspektais net ir lenkia jį: pavyzdžiui, nemokamų bazinių paslaugų rinkinys jame yra didesnis. Šiuo metu vartotojų, besinaudojančių PS2 online galimybėmis, kiekis šiek tiek viršija 3 mln. žmonių; tai nėra labai jau daug — tik 3 % nuo bendro skaičiaus. Paleidus centralizuotą servisą, ši auditorija greičiausiai žymiai padidės.

Trumpai pademonstravus kai kuriuos PS3 projektus į sceną pakilo Ken Kutaragi, kuris parodė publikai naują valdymo pultelį. Tai jau nebėra „bumerangas", neįtikęs daugeliui jų mačiusiųjų. Tai... tiksli seno PS2 valdymo pultelio, kuris laikomas vos ne žaidimų pultelių etalonu, kopija! Bet nepaisant to, kad jis pelnė puikią reputaciją praeityje, naujos kartos konsolei jo galimybių yra aiškiai mažoka. Bet nespėjo salė nusivilti, kaip Kenas su savo įprastine šypsena pareiškė, kad iš tikrųjų inovacijų šiame pultelyje paslėpta labai daug, ir panašumas su ankstesniu tėra išorinis. Pasirodo, Sony padarė jį jautriu judesiams — visai kaip Nintendo savo Revolution (dabar jau, kaip tikriausiai žinote, šios konsolės vardas pasikeitė ir yra Wii!). Įdiegti sensoriai reaguoja į pultelio perkėlimus erdvėje, be to, jis mažiau sveria ir, pagaliau, bus tiekiamas tik belaidžiu variantu — sudie, besipainiojantys ir trukdantys laidai!

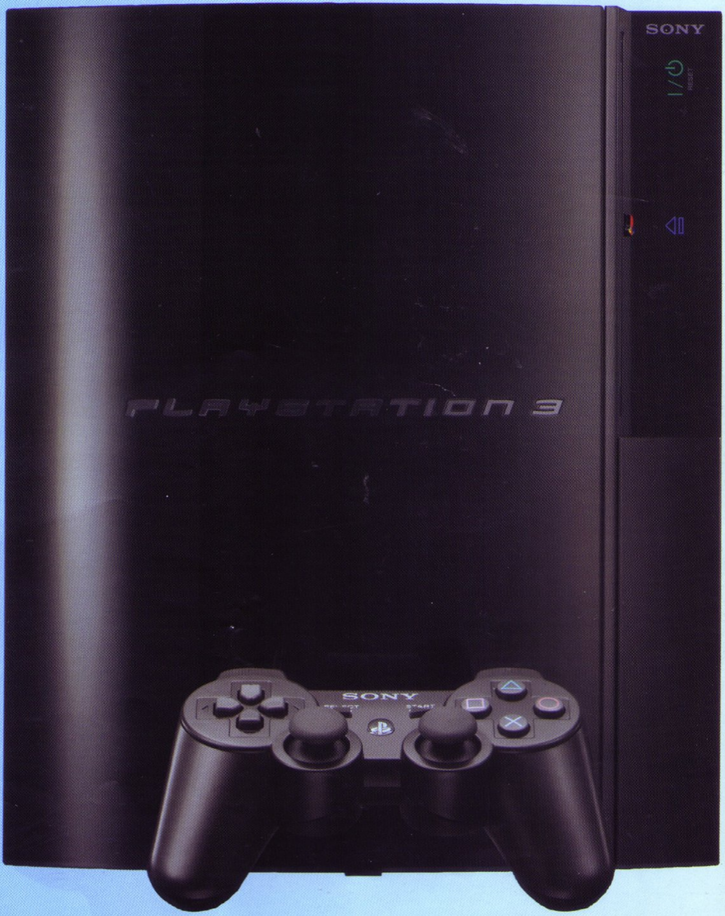
Ką gi, tikriausiai tokio žingsnio iš Sony mažai kas laukė — su nauju pulteliu sistema įgavo papildomų pranašumų ir atsistojo į vieną eilę su Nintendo, padariusia iš savo Wii pultelio pagrindinį „akcentą", bei nušluostė nosį Microsoft 360, kuri liko vienintele konsole be „jautraus erdvei" pultelio. Tiesa, kaip šio pultelio minusą galima įvardinti faktą, kad jis neturės (bent jau kol kas) grįžtamojo ryšio funkcijos (rumble) — dėl problemų su šios technologijos licencijavimu.

Kaip ir numato prezentacinio žanro kanonai, pati įdomiausia informacija buvo atskleista tik konferencijos pabaigoje. Kalbu, aišku, apie PS3 kainas ir tikslius paleidimo terminus. Kaip jau minėjau, konsolė bus prieinama dviem variantais — su 20 ir 60 GB kietaisiais diskais, o jos kaina bus 499 ir 599 dolerių atitinkamai. Brangoka, ypač jei palyginti su Xbox 360. Be to, pas mus Europoje konsolės kaina bus dar didesnė — 499 ir 599 eurų.

Kaip jau minėjau ankstesnio mėnesio rubrikoje, Sony ketina paleisti PS3 iš karto visose svarbiausiose pasaulio rinkose – JAV, Europoje ir Japonijoje. „Diena X" pirmose dviejose teritorijose taps šių metų lapkričio 17 — nauja raudona kalendoriaus diena industrijoje. Tekančios saulės šalyje startas įvyks kiek ankščiau — lapkričio 11 (kaip ir buvo skelbiama ankščiau). Startui kompanija rengia 2 mln. konsolių, dar tiek pat bus pagaminta iki kalendorinių metų pabaigos, ir dar keturi — finansinių metų pabaigai (tai 2007 metų kovo 31). Tai ambicingi planai, ir kol kas sunku spręsti, ar galės kompanija atlaikyti tokį grafiką. Kaip ir neįmanoma pranašauti vartotojų paklausos sistemai — šiaip ar taip, jos kaina yra didoka.

Kokį gi turime rezultatą? Kompanijai Sony, be jokios abejonės, pavyko pritraukti spaudos dėmesį, ir jos žaidimai ir busimi anonsai, skambantys E3 metu, padarys PS3 platformą tikrąja „parodos karaliene". Visi akcentai sudėlioti teisingai — po spaudos konferencijos vartotojui gali susidaryti įspūdis, kad Xbox 360 ir Wii konsolės liko tolimoje praeityje. Pirmoji — dėl nedidelio kietojo disko, kurio vienoje iš konfigūracijų iš viso nėra, laidinių pultelių, pasenusio DVD prievado, o antroji — dėl savo techninių charakteristikų, nepalyginamų su konkurentais.

Ką gi, ši mėnesio verslo įvykių apžvalga kaip ir aną kartą gavosi visiškai orientuota į PlayStation 3, už tai pavyko papasakoti beveik apie viską, kas vyko Sony surengtoje prezentacijoje, nepraleidus nė vieno svarbesnio aspekto. Pasakysiu dar daugiau: būtent ši naujos kartos konsolė savo pasirodymu GALI atgaivinti vienintelį Lietuvoje žurnalą apie video žaidimus, taip netikėtai mus visus apleidžianti... rašykite mums į redakciją, dalinkitės savo nuomonėmis, ir, gali būti, rudenį, PlayStation 3 starto priešakyje, išvysime jau labiau naujai kartai skirtą žurnalo iteraciją. Kaip sakoma, viltis miršta paskutinė... Sėkmės visiems, gero „geimingo", smagių vasaros atostogų ir visa ko geriausio.

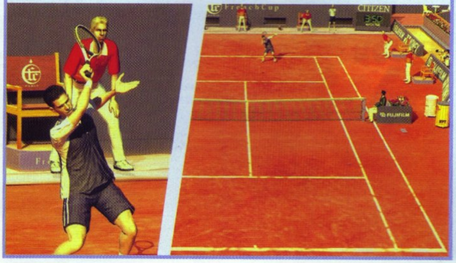


Virtua Tennis sugrįžta

Kompanijos Sega ir AM2 Studios anonsavo sportinį simuliatorių Virtua Tennis 3 naujos kartos konsolėms PlayStation 3 ir Xbox 360. Tai bus pirmasis šios frančizės žaidimas, kuriamas vidinės Sega studijos – AM2 Studios – jėgomis, ankstesnes dalis kūrė kompanija Hitmaker, žinoma pagal tokius projektus, kaip Crazy Taxi ir Virtual On. Tačiau ir AM2 Studios nėra naujokas industrijoje, ši studija darbavosi su Virtua Racing, Virtua Fighter ir Virtua Cop frančizių.

Virtua Tennis 3 atžvilgiu kompanija Sega žada lengvai įvaldomą ir greit priprantamą geimplėjų, jau tapusį neatskiriama frančizės dalimi, o taip pat visiškai naują grafinį branduolį, bei patobulintą dirbtinio intelekto modeliavimo sistemą. Be to, galėsite sukurti idealų tenisininką taip, kaip patys jį įsivaizduojate. Žaidime bus gausu gerai pažįstamų frančizės gerbėjams minižaidimų.

Virtua Tennis 3 pasirodymas numatomas po metų, 2007 pavasarį.



Nauja šaudyklė iš Kaos Studios

Leidybinė kompanija THQ oficialiai pristatė publikai žadėtą next gen šaudyklę, nuo neseniai sukurto vidinio kūrėjų padalinio Kaos Studios — būtent taip dabar vadinasi buvusi Trauma Studios, Battlefield 1942: Desert Combat modo autoriai. Dabar gi komanda kuria pirmąjį tikrąjį savo žaidimą — Frontlines: Fuel of War, kuris yra skirtas tiems patiems plataus masto kariniams veiksmams su karo technikos panaudojimu, tik dabar visa tai vyksta netolimoje ateityje. Kariaujančių pusių yra dvi: Vakarų Koalicija, apjungusi JAV bei Europą, ir Raudonos Žvaigždės Aljansas (Red Star Alliance), kurį sudaro Rusija ir Kinija. Karas vyksta dėl gamtos resursų (dėl ko gi dar?), ir, be šiuolaikiškų, jame naudojami ateities ginklai bei technika, pavyzdžiui, futuristiniai tankai ir radiju valdomi robotai.

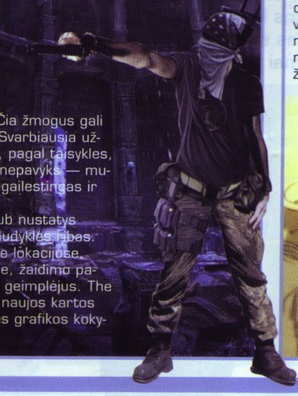
Žaibiški kariniai susidūrimai Fuel of War frontuose vyks vieno žaidėjo kampanijos eigoje ir multiplayer režime, kuriam, įvertinant autorių praeitį, bus skirta ypatingai daug dėmesio. Žaidimas kuriamas PC, Xbox 360 ir PlayStation 3 platformoms, ir pasirodys 2007 metų pabaigoje.

Miesto legendos

Ta pati Sega nesiliauja anonsavusi žaidimus naujos kartos konsolėms vieną po kito. Žaidimas darbiniu pavadinimu The Club yra kuriamas Bizarre Creations studijos (Project Gotham Racing 3 autoriai) pastangomis, ir pasirodys maždaug 2007 metais. Praeityje šios kompanijos jau bendradarbiavo rengdamos Metropolis Street Racer lenktynes.

The Club — kriminalinė pogrindinė organizacija, kuri daugeliui žmonių yra tik miesto legenda. The Club — tai žaidimas, kuriame žmonės gauna daug pinigų už dalyvavimą mirtinose kautynėse. Taip, gandai pasitvirtino. Čia žmogus gali praturtėti, o gali ir mirti. Svarbiausia užduotis — išgyventi, tačiau, pagal taisykles, ištupėti priedangoje jums nepavyks — mušis privalo būti greitas, negailestingas ir grakštus.

Kūrėjų manymu, The Club nustatys naujas trečiojo asmens šaudyklės ribas. Įvykiai klostysis neiprastose lokacijose, kurios ilgam išliks atmintyje, žaidimo pagrindą sudarys patrauklus geimplėjus. The Club turėtų parodyti visas naujos kartos konsolių galimybes pakėlęs grafikos kokybę į naują lygį.



Naujos kartos Panzers

Nedidėlė leidybinė kompanija 10TACLE Studios ir vengrų kūrėjų komanda Stormregion paskelbė planus bendrai sukurti strateginį žaidimą, skirtą next gen konsolėms Xbox 360 ir PlayStation 3. Sudėtinga užduotis perkeliant RTS geimplėjų į nelabai tam pritaikytas platformas bus sprendžiama Codename Panzers frančizės pagrindu. Kaip tik šiuo metu PC platformai yra kuriama trečioji dalis (Codename Panzers: Phase 3), ją išleis ta pati 10TACLE, o veiksmas vyks šaltojo karo metu. Deja, apie būsimą next gen versiją daugiau jokios informacijos nepranešama. Be to, kompanijos anonsavo apie serialo ekspansiją į nešiojamąsias platformas — Nintendo DS ir Sony PSP planuojama išleisti požingsnines žaidimo versijas.

TWISTED METAL: HEAD-ON

KŪRĖJAS: INCOGNITO INC. I LEIDĖJAS: SCEE I DATA: 2005-11-04 I ŽANRAS: VAIRAVIMO/VEIKSMO

Twisted Metal serija, prasidėjusi dar PSone konsolėje, greitai sulaukė stulbinančio populiarumo bei išskirtinio žaidėjų dėmesio. Tai, ko gero, vienintelis tokio tipo žaidimas, išsilaikęs viršūnėje praktiškai be konkurencijos. Nors ir buvo bandyta pramušti panašias kovines lenktynes Vigilante 8 pavadinimu, bet tokios šlovės kaip Twisted Metal žaidimas nesulaukė. Vėliau seriją buvo nuspręsta perkelti į nelabai tinkančią valdymo atžvilgiu PC sistemą, bet bandymas pasiteisino ir žaidimo populiarėjimo tempai įgavo pagreitį. Vėliau, pasirodžius naujoms konsolėms, PS2 sistemai buvo sukurtas Twisted Metal: Black, daugelio vertinamas kaip geriausias serijos žaidimas. Bet ties juo kūrėjų veikla nesibaigė ir dabar, visiems, turintiems PSP, galiu linksmai pranešti, kad serija sugrįžta.

Dante

Kertu lažybų, kad bent jau girdėję apie kurią nors serijos dalį tai tikrai esate. Norėčiau tikėti, kad daugelis dar ir žaidėte. Na, o jei jau žaidėte, vadinasi suprasite, kodėl šįkart PSP skiltyje puikuojasi būtent Twisted Metal, o ne kurio nors kito platformos žaidimo apžvalga. Kadangi žaidimas originalus netgi dabar, todėl ir recenzija aktuali. Kita vertus, turint omenyje dabartinius stereotipus, lenktynės, leidžiančios ne tik pasivaržyti savo automobiliais, bet ir ginklais, truputį nukrypusios nuo temos.

Twisted Metal serija visada pasižymėjo ne tik išskirtiniu „geimplėjumi", bet ir įdomia, intriguojančia istorija. Tačiau iš pažiūros ji visiškai paprasta. Bet labai intriguojanti. Tiesiog aiškiai pasakoma, kad kiekvienas, kuris nugalės visus savo varžovus ir laimės čempionatą, galės pasakyti vieną savo norą. Ir tas noras bus išpildytas. Būtent ši idėja ir skatino daugelį pereidinėti serijos žaidimus siekiant sužinoti

visų veikėjų norus, įvilktus į video intarpo rūbą. Ir niekada negali žinoti, ar tie norai bus šmaikštūs, ar rimti — tiesiog užkabina ir nepaleidžia, kol galutinai neišsiaiškini.

Iš karto verta paminėti ir faktą, kad žaidimas daugiau orientuotas į greitus ir trumpalaikius pasisėdėjimus su PSP, nes lygiai sukurti būtent taip, kad galėtumėte nevaržomai pasiblaškyti, pašaudyti, greitai praleisti kokį trumpesnį laiko tarpą ir toliau tęsti pradėtus darbus. Lygiai daugmaž suskirstyti į kokių 5–10 minučių periodus, tik štai prie bosų teks pasėdėti truputį ilgiau, jeigu dar nepratę. Šiuo atveju puikiai pasitarnauja ir labai patogus valdymas. Jis leidžia žaidėjui patirti maksimalų malonumą, tačiau kartais, dar ne visai įvaldžius, gali kilti keblumų. Malonu matyti ir iš praeitų serijos dalių atvilktus mėgstamus personažus. Tai reiškia, kad visi serijos gerbėjai laisvai atras savo favoritus, o naujokai išties greitai susidraugaus ir pamėgs kuriuos nors personažus. O vėliau, perėjus keletą kartų žaidimą ir viską perpratus, neabejoju, kad norėsite pereiti dar ir dar, kad pamatytumėte visus klipus su norų išsipildymais ir t.t. O tai reiškia, kad ir žaidimo ilgaamžiškumas gana solidus.

PIRMAS ĮSPŪDIS	65
Blankokas.	

ĮDOMUMAS	94
Sunku atsiplėšti.	

GARSAS	70
Nenustebino.	

GRAFIKA	85
Kaip PSP — pakankamai gera.	

VALDYMAS	80
Stabilus, bet pradžioje gali pasirodyti truputį keblu.	

IŠVADA

Geras ir gražiai veikiantis žaidimas. Puikiai tinka kelionėse ir tarpuose tarp darbo. Gerai išplėtota mintis.

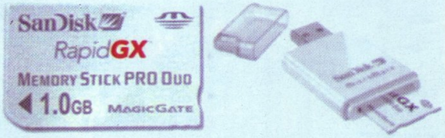
SUDĖTINGUMAS	VA REITINGAS
LENGVAS	85
NORMALUS	
SUDĖTINGAS	

KURIAMAS LEGEND OF HEROES TĘSINYS

Kompanija Namco Bandai oficialiai paskelbė apie savo planus išleisti žaidimą Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch PSP konsolei. Nepaisant to, kad žaidimas bus Legend of Heroes tęsinys, jums teks vadovauti visai nepažįstamiems veikėjams. Prophecy of the Moonlight Witch papasakos vaikystės bičiulių Kriso ir Džurio istoriją, kurie pradeda pavojingą ir ilgą kelionę su labai kilniu (ir banaliu) tikslu — išgelbėti visą pasaulį. Žaidimas pasiūlys patobulintą veikėjų vystymosi sistemą, pagerintą mūšių sistemą ir suteiks galimybę turėti gyvūną, kuris visais įmanomais būdais padės jums. The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch Europoje pasirodys šių metų vasarą.

NAUJA PSP ATMINTIES KORTA

Kompanija SanDisk pristatė naują atminties kortelę RapidGX Memory Stick PRO Duo, skirtą visų pirma PSP konsolei. Pasinaudojus savo „firminiais receptais", SanDisk pavyko pasiekti įspūdingo našumo, kuris žymiai lenkia Sony kompanijos gaminius. Šaltinių teigimu, RapidGX duomenų perdavimo greitis dvigubai viršija įprastų Memory Stick PRO Duo greitį.
Kol kas skelbiama tik apie 1 GB kortelės variantą, jis kainuoja 85 JAV dolerius. Naujovė komplektuojama skaitytuvu SanDisk MicroMate, o taip pat programine įranga Sony PSP konsolei.



PIRMASIS PSP ŽAIDIMAS DUNGEONS & DRAGONS VISATOJE

Kompanija Atari anonsavo žaidimą Dungeons & Dragons: Tactics išskirtinėje versijoje PSP konsolei. Lydimi šešių avantiūristų galėsite keliauti į tolimus ir pavojingus kraštus pačiomis įvairiausiomis lokacijomis. Žaidimą kuria kompanija Hasbro, planuojanti užbaigti jį šių metų pabaigoje.

D&D: Tactics turės pilną serijos veikėjų klasių rinkinį: barbarą, bardą, klieriką, druidą, vienuolį–karį, paladiną, vagį ir burtininką. Galėsite derinti savo veikėjo charakteristikas ir išorę, išsaugodami viską konsolės atminties kortelėje.

Naujas žaidimas maksimaliai išnaudos belaides PSP galimybes ir pasiūlys išties įdomų multiplayer režimą. Kooperatyvinis perėjimo būdas leis žaidėjų grupei kartu pereiti vieno žaidėjo kampaniją. Deathmatch režimas leis susikauti specialiai tam sukurtose arenose. Be to, D&D Tactics palaikys papildomo turinio pakrovimą iš interneto, o tai leis pratęsti žaidimo gyvavimo laiką pumpuojant naujus žemėlapius, ginklus ir t.t.

NAUJAS METAL GEAR SOLID ŽAIDIMAS

Hideo Kojima patvirtino, kad PSP konsolei yra kuriamas naujas žaidimas iš Metal Gear Solid visatos. Naujame projekte Metal Gear Solid: Portable Ops daugiau dėmesio bus skirta veiksmo sudedamajai, ir nebus požingsninės sistemos kortų pagrindu, kaip tai buvo Metal Gear Acid žaidimuose.
Naujo veiksmo įvykiai prasidės, praėjus 6 metams po Metal Gear Solid 3 užbaigimo. Taigi 1970–ieji. Pagrindinis veikėjas šį kartą — Big Boss, kurio užduotis yra sunaikinti jau pažįstamą organizaciją The Fox. Kojima'os teigimu, žaidėjui teks vadovauti ištisai grupei, nauji unikalūs veikėjai su įvairiais gabumais prisijungs prie jūsų po sėkmingai atliktų operacijų.
Kojima žada, kad naujo žaidimo grafika savo kokybe nenusileis MGS frančizei PS2 konsolėje. Tam užtikrinti kai kuriose vietose ne ypač pastebimų objektų poligonų kiekis bus automatiškai sumažinamas, o artėjant prie tokių sričių, jų detalizavimo laipsnis bus atstatomas.

NAUJAS OKAMI KŪRĖJŲ PROJEKTAS

Specialioje spaudos konferencijoje, kuri buvo skirta PS2 žaidimo Okami (inovacinio projekto apie deivės vilkės, kurios pagrindiniai ginklai yra teptukai ir dažai, nuotykius) premjerai Japonijoje, autoriai paskelbė apie savo kitą žaidimą. Pasirodo, Clover Studios jau energingai kuria veiksmą God Hand, kuris pasirodys šiais metais ekskliuzyviai PlayStation 2 platformoje, kaip ir Okami. Naujo projekto žanrą kūrėjai apibūdina kaip dievišką veiksmą (god action) ir atsisako atskleisti daugiau informacijos iki E3. Tai bus jau antrasis savarankiškas studijos, suformuotos 2004 metais leidėjo Capcom, žaidimas (ankščiau ji kūrė Viewtiful Joe frančizės žaidimus).

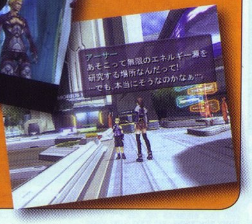
Okami premjera Japonijoje įvyko balandžio 20 dieną. Jeigu ką nors praleidote, primename, kad tai vienas tų žaidimų (kartu su Katamari Damacy ir Black), kurie įrodo, kad nors next gen jau visai arti, kol kas dar per anksti nurašyti seną gerą PS2. Dabartinė „konsolių karalienė" dar sugeba nustebinti tiek technologiškai, tiek ir originaliomis geimplėjaus idėjomis.

XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Kompanija Namco Bandai Games America oficialiai anonsavo populiarios Xenosaga frančizės trečiąją dalį. Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra PlayStation 2 versija pasirodys šių metų rudenį.

Žaidimo įvykiai klostosi tolimoje ateityje. Baigiamojoje trilogijos dalyje Shion vaidmenyje jums teks išaiškinti Gnosis fenomeną ir išgelbėti visą galaktiką. Xenosaga Episode III prasideda iš karto po antrosios dalies pabaigos. Pagrindinė veikėja išėjo iš darbo kompanijoje Vector Industries po to, kaip aptiko, jog pastaroji yra susijusi su Gnosis atsiradimu. Neužilgo ji prisijungia prie Scientia – pogrindinės organizacijos, kuri ketina demaskuoti Vector Industries.

Žaidimas pasiūlys jums daugiau kaip 3 vaizdo klipukų valandas, pagerintą mūšių sistemą, platesnes unikalių veikėjų kūrimo bei jų gabumų plėtojimo galimybes. Be to, žaidime rasite Xeno Bible — milžinišką duomenų bazę apie Xenosaga visatą, galėsite nukrypti nuo pagrindinio žaidimo ir pasimėgauti įtaisytu mini žaidimu, kuriame viso bus 50 lygių.



VISI MARVEL SUPERHEROJAI VIENAME ŽAIDIME

Leidėjas Activision oficialiai anonsavo naują stambų projektą pagal Marvel korporacijos komiksus; ir šį kartą licencijuotų veikėjų kiekis yra maksimalus — daugiau kaip 140. Žaidimą kuria studija Raven Software, kuriai jau teko dirbti su šia medžiaga, ji sukūrė labai sėkmingus X-Men Legends ir X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse. Naujas žaidimas vadinasi Marvel: Ultimate Alliance — kaip ir du buvusieji, tai yra konsolėms orientuotas kelių žaidėjų veiksmo RPG. Taigi žaidėjai savo smogiamojoje komandoje galės suburti Supermeną, Bleidą, Kapitoną Ameriką ir dar apie 15 įžymių superveikėjų. Pasinaudojant tokia „žvaigždėta" sudėtimi reikės nukauti ne mažiau žinomus Marvel superblogikus. Žadamos nepaliaujamos muštynės žemėje, po vandeniu ir ore, patobulinta mūšių sistema su parankinių priemonių panaudojimu ir keli happy end'o variantai. Be vieno žaidėjo kampanijos numatytos kelios multiplayer rūšys, tarp kurių bendras žaidimo perėjimas online ir offline. Marvel: Ultimate Alliance kuriamas visoms įmanomoms platformoms: šios ir naujos kartos konsolėms, nešiojamiesiems kompiuteriams ir PC. Debiutą išvysime šių metų pabaigoje.

SPYRO LEGENDA SUGRĮŽTA

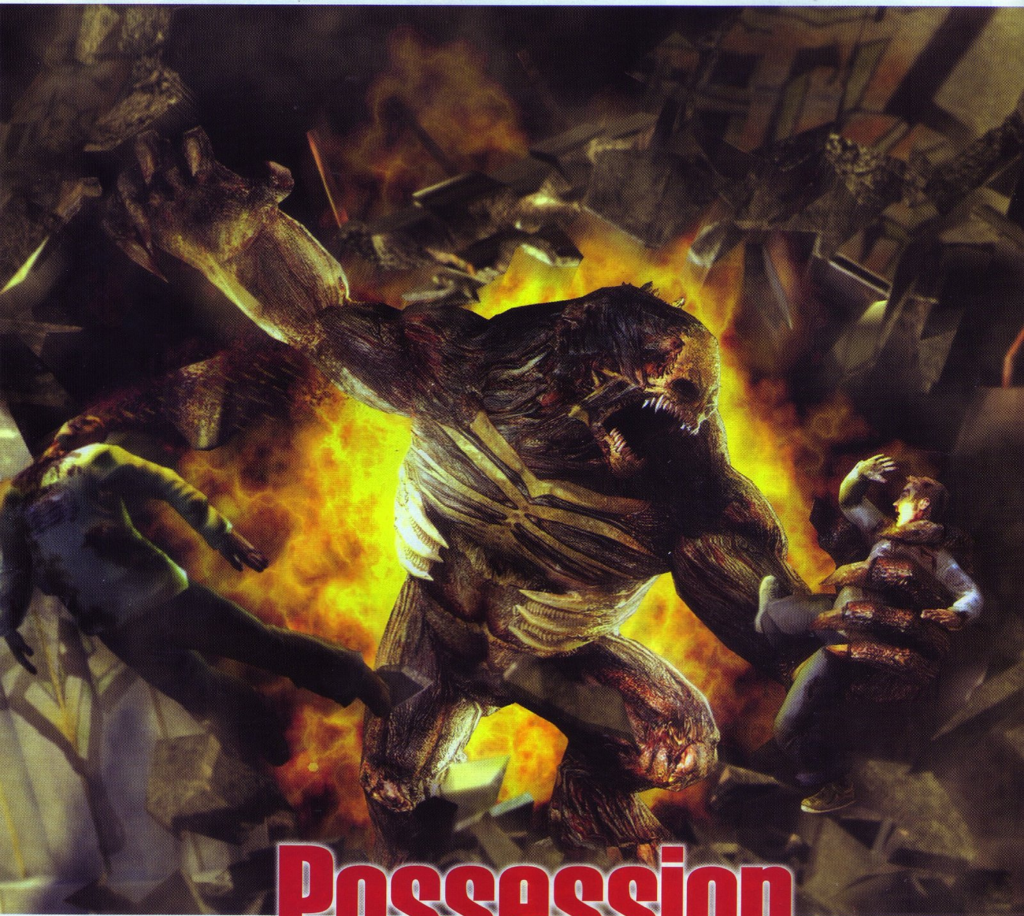
Puikios naujienos jauniesiems žaidėjams ir visiems kitiems mažojo purpurinio drakono Spyro gerbėjams — jis greit sugriš naujame nuotykyje PS2, GameCube, Xbox, DS ir GBA platformose.

The Legend of Spyro A New Beginning papasakos mums tikrąją Spyro atsiradimo istoriją, o geimplėjaus pagrindą sudarys dinamiškas veiksmas bei mūšiai. Mums žadami daugybė ugnies dvelkimo ir smūgių kombinacijų rūšių, mūšiai su įspūdingais bosais ir daugelis kitų smagių dalykų. Žaidimo kūrėjai perėmė geriausių platformerių Ratchet and Clank ir Jak and Daxter bruožus. Paslaptis labai paprasta — gražios lokacijos ir daug veiksmo. Laukiama, kad žaidimas sudomins ne tik mažesniuosius, bet ir visus žanro gerbėjus.

The Legend of Spyro A New Beginning veikėjams savo balsus padovanojo Holivudo žvaigždės: Elijah Wood įgarsino Spyro, David Spade — laumžirgę Sparx, Gary Oldman pasidalijo savo balsu su Spyro mokytoju, vardu Ignitus. Žaidimo pasirodymo laukiama šių metų spalį.

DRAGON QUEST VIII EUROPOJE

Naujausia ilgametės Enix (dabar jau Square Enix) serijos Dragon Quest dalis pasirodė ir Europoje bei Lietuvoje. Apie aštuntąją dalį, pavadinimu Journey of the Cursed King rašėme praėjusių metų gruodžio numeryje. Tai pirmasis Dragon Quest žaidimas, išleistas PlayStation 2 konsolei. Taip pat tai pirmasis šios serijos žaidimas turintis trimatę, cel-shading technologijos pagalba sukurtą grafiką. Nors žaidimas techniškai labai stipriai patobulintas ir jo niekaip nepalyginsi su senesnėmis dalimis, siužetine prasme tai tas pats senas geras Dragon Quest žaidimas. Čia ir vėl eilinio vaikinuko kailyje tenka gelbėti princeses ir, žinoma, pasaulį.



Possession

Ar jums patinka zombiai? Jei taip, tuomet kažkur šiais metais jūsų laukia intriguojanti pramoga — perspektyvus žaidimas Possession iš kompanijos Blitz Games. Žaidimas prasideda gan nuspėjamai. Esmė tame, kad „mokslui“ šiuo metu yra žinomi tik du zombių atsiradimo būdai: mistinis lavono atgaivinimas ir gyvojo žmogaus pavertimas, pasitelkus į pagalbą paslaptingą virusą. Žaidimo kūrėjai nutarė apsistoti ties antrojuoju variantu ir jo pagrindu „sulipdė“ standartinį siužetą.

Taigi velniškos megakorporacijos slaptoje laboratorijoje saugiai paslėpti genialaus mokslininko smegenys. Keturi „kovotojai už taiką ir visų smegenų laisvę“ prasismelkia į laboratorijos vidų, netyčia sudaužo mėgintuvėlį ir... praktiškai akimirksniu virsta kvailais, nesuprantamai baubiančiais zombiais. Laimė, vienam iš nevykėlių pasiseka praktiškai be pasekmių išsaugoti sveiką protą ir aiškią atmintį. Po incidento jis pasivadina Enslaver, greitai suburia savo bukokus draugus ir keliauja į miestą rengti grandiozinį šou su žmogeliukų suėdimu.

Pažymėsime, kad tokia primityvi pradžia ir mūsų juokai (apie „kovotojus už taiką“) visai nėra žaidimo antrarūšiškumo apraiška. Esmė tame, kad šio projekto „arkliukas“ yra visai ne siužetas, o tai, kas vyks po jo. Kaip jau supratote, neatsitiktinai pagrindiniam veikėjui pavyko išsaugoti sveiką protą. Beje, žodis Enslaver (verčiamas iš anglų kaip „pavergėjas“) nedviprasmiškai užsimena apie tai, kad mūsų pusiau numiręs alter ego neapsiribos saldainių iš mergaičių atėmimu. Nuo šiol žaidėjo tikslas yra visos žmonijos pavertimas tokiais pačiais kaip jis. Tegyvuoja numirėlių rrrrevoliucija!

Na gerai, gerai, ne visos žmonijos — kūrėjai kol kas nutarė apsiriboti tik vienu miestu. Kitaip tariant, trimis jo rajonais: priemiestis, downtown'as bei verslo centras. Bendras jų plotas — 6x8 kvadr. kilometrų. Palyginimui priminsime, kad tokio pat dydžio buvo miestas legendiniame GTA: Vice City.

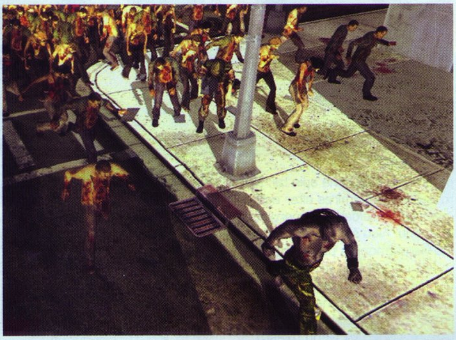
Zombių sukilimas žaidime Possession — tai jums be beprasmiškas „tūsas“ kaip daugelyje zombių žaidimų ir filmų. Dabar besmegeniai numirėliai turi savo vadą, kuris ves juos prie šviesios lavoninės ateities. Valdyti savo auklėtinius bus paprasčiau, nei vadovauti specialiosioms pajėgoms žaidime Ghost Recon. Tuo tikslu kūrėjai sugalvojo paprastą sprendimą: užtenka nuspausti vieną mygtuką ir ekrane atsiranda RTS rėmelio vienetų pasirinkimui analogas — žiedas, kurio diametras nuolat didėja. Po to, kai jis apims reikiamą zombių kiekį, mygtuką galima paleisti ir suteikti vieną kelių bazinių komandų: perkelti į nurodytą vietą, atakuoti taikinį, saugoti zoną ir t.t.

Puolimas šiame žaidime visai nėra banalus nekaltų žmogeliukų naikinimas. Kam eikvoti vertingą resursą? :) Kiekvieną žmogų gi galima paversti „bendražygiu“! Tokiu būdu pavaldinių kiekį galima padvigubinti ir net patrigubinti per sekundes laiko — užtenka surasti iš baimės pamišusius gyventojus ir užsiundyti ant jų savo komandą. Suprantama, kad žmonės aktyviai priešinsis „zombinimo“ procesui — iškvies policiją ir armiją su jų pistoletais,

šautuvais ir t.t. O žaidimo pabaigoje, kuomet zombių „tūsas" visai išsiplės, demonstracijoms išvaikyti bus naudojami lėktuvai ir tankai.

Kūrėjų teigimu, Possesion „geimplėjus" nesusiveda į primityvų „nužudyk juos visus" — žaidimo užduotys bus supintos į vientisą siužetą, ir kiekviena jų reikalaus iš žaidėjo taktinio nuovokumo. Linijiniškumu nė nekvepia: mūsų laukia misijų sistema, analogiška GTA ir panašiems projektams su jų „atviru" „geimplėjumi".

Taktinė žaidimo dalis, be nuolatinio numirėlių armijos gretų papildymo, turės ir kitų, ne mažiau įdomių užduočių. Miestas žaidime nebus paprastu dekoracijų rinkiniu, o būtent pačiu tikriausiu miestu: su vandentiekiu, elektros tinklais, ryšio linijomis ir t.t. Daugelį pastatų bus įmanoma sugriauti. Pavyzdžiui, vienoje misijų žaidėjui reikia sugadinti elektrinę, kad paliktų be elektros policijos nuovadą — tuomet farai negalės iškviesti pagalbos. Kai kuriose



misijose leidžiama atgabenti į reikiamą vietą vilkiką su degalais ir, laiku jį susprogdinus, vienu šūviu sunaikinti ištisą nacionalinės gvardijos būrį.

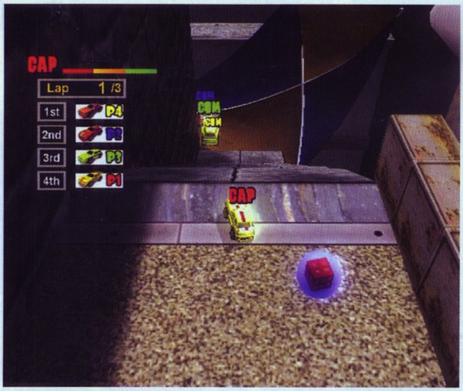
O dabar pereikime prie banaliausios dalies — grafikos aprašymo. Possesion tikslo platformos — naujos kartos konsolės Sony PlayStation 3 ir Microsoft Xbox 360 bei PC. O tai savaime yra tam tikra kokybės garantija. Apie tai liudija ir paveiksliukai. Įtikinamiausiai šiuo metu atrodo apšvietimas, šešėliai ir specialieji efektai. Teigiamas emocijas sukelia ir bendras žaidimo stilius — simpatiška, ir tuo pat metu šlykštu.

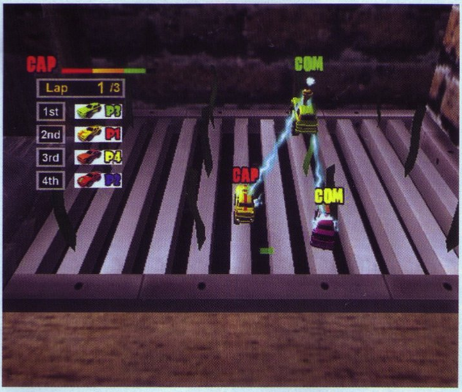
Tačiau svarbiausias kūrėjų pasididžiavimo objektas yra animacija. Tam žaidime zombių judesiams modeliuoti naudojamas naujas varikliukas Endorphin 2.5. Jis yra suderinamas su motion capture technologija ir leidžia kelių pagrindinių animacijų pagrindu sukurti milžinišką kiekį vieno į kitą nepanašių judesių. Aišku, įvertinti visas šio varikliuko galimybes galėsime tik pasirodžius žaidimui, tačiau jau iš klipukų galima spręsti, kad kūrėjams sekasi puikiai.

Tačiau ir pagrindo priekaištams, deja, pakanka. Pavyzdžiui, tekstūrų skiriamajai gebai dar toli iki PC standartų. Nesukelia optimizmo ir kampuoti modeliai. Labai norisi tikėti, kad šie trūkumai yra paaiškinami žaidimo neužbaigtumu ir bus pašalinti jam pasirodžius. Priešingu atveju kūrėjų orientacija next gen konsolėms yra visiškai nesuprantama — nes ten jų žaidimas rizikuoja pasimesti grafiškai tikrai galingų žaidimų fone.

Kita vertus, Possesion visai nebūtina siekti šiuolaikinių grafikos standartų, nes jis turi visą aibę kitų kozirių. Visų pirma, tai puiki, su niekuo nesulyginama idėja. Vadovauti gyvų numirėlių armijai labai linksma. Visų antra, negalima pamiršti ir daugelio pamėgtos atmosferos. Mes labai tikimės, kad Blitz Games darbuotojai atidžiai išstudijavo visus artimiausios vaizdo kasečių bei DVD nuomos filmus ir žaidime mūsų lauks miestas, kuris iš tikrųjų yra apimtas siaubo, kuriame apgailėtini žmogeliukai beviltiškai bando priešintis šauniems ir drąsiems vyrukams, t.y. mums :).

MicroMachines V4





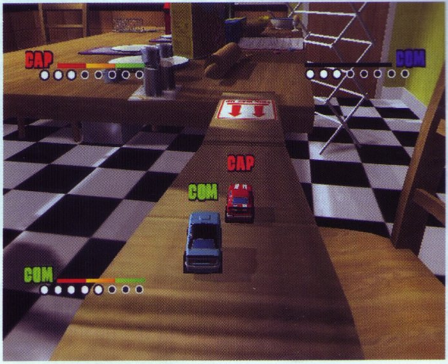
Kiekvienas berniukas vaikystėje žaidė mašinėlėmis. Ir kiekvienas tikriausiai pamena, kaip buvo smagu vežioti žaislinius modelius grindimis, burgzti imituojant variklio garsus. Dar buvo labai linksma ardyti šias mašinytes ir žiūrėti, kad yra viduje. Tiesa, kažką įdomaus rasti ten sunkiai pavykdavo, tačiau pats pažinimo procesas vargu ar užsimirš. Kompanijos Codemasters neseniai anonsuotame MicroMachines V4 žaidime tyrinėjimo ir ardymo pomėgių neprireiks. O štai gebėjimo praminti miniatiūriniam modeliukui kelią per kliūtimis užstatytą virtuvę — labai.

Stebėtina, bet nepaisant savo ilgos istorijos, MicroMachines frančizė praktiškai nesikeičia, išsaugodama pradinę koncepciją jau dešimties metų bėgyje. Ir V4 netaps išimtimi iš šios taisyklės: mums kaip ir seniau teks dalyvauti užvažiavimuose raižytomis vietovėmis, surenkant įvairiausius bonusus ir stengiantis pridaryti kuo daugiau nemalonumų varžovams. Radikalių grafikos pokyčių taip pat laukti neverta — visos keturios žaidimo versijos (PC, PlayStation 2, PSP, NDS) bus ištikimos frančizės tradicijoms. Tiesa, Nintendo DS variante bus kai kurių skirtumų (pvz., antrajame ekrane bus galima matyti vairą), bet tai greičiau lėmė techniniai šios platformos ypatumai, nei didelis noras išsiskirti.

V4 siekimas būti panašiam į ankstesnius žaidimus lengvai paaiškinamas — MicroMachines visuomet viliojo „geimerius" savo paprastumu ir aukštu „geimplėjaus" lygiu, jiems tiesiog nereikia atlikti pastarajam kokių nors plastinių operacijų — viskas ir taip yra idealu. Be to, visus tris žaidimo variantus kurs studija Supersonic Software, suvalgiusi ne vieną veržliaraktį kuriant ankstesnius serijos žaidimus.

Dar vienas sveikinimas iš praeities — kūrėjai žada įtraukti į V4 ankstesnių trasių rinkinį, kurios greičiausiai sukels malonių prisiminimų serijos fanams: lenktynės virtuvėje, ant biliardo stalo ir aplink baseiną, iš kurio nuolat išsipila vanduo. Aišku, nebus apsieita ir be naujų etapų. MicroMachines V4 praplečia radijo bangomis valdomų žaislų gyvavimo teritorijas: dabar lenktyniauti galima ne tik namuose, bet ir stoguose, kanalizacijoje, prekybos centre ir net fermoje.

Codemasters žada, kad žaidimo autoparkas bus milžiniškas — apie 800 mašinų. O tam, kad galutinai pribaigtų serijos gerbėjus, žaidimo autoriai ketina įtraukti ir daugelio vartotojų režimą. Nešiojamųjų platformų savininkai galės varžytis belaidžiu režimu, o PlayStation 2 turėtojams — kaip visada tradicinis split-screen. Žaidimo pasirodymas visose versijose planuojamas šių metų birželį.



Okami

„Zelda su teptuku" — būtent tokia, atrodo, beprasmiška mintis šauna į galvą, kuomet susipažįsti su Okami, naujų Viewtiful Joe kūrėjų projektu. Panašiai, kaip ir pastarasis, Okami yra ne inovacinis, bet labai originalus projektas.

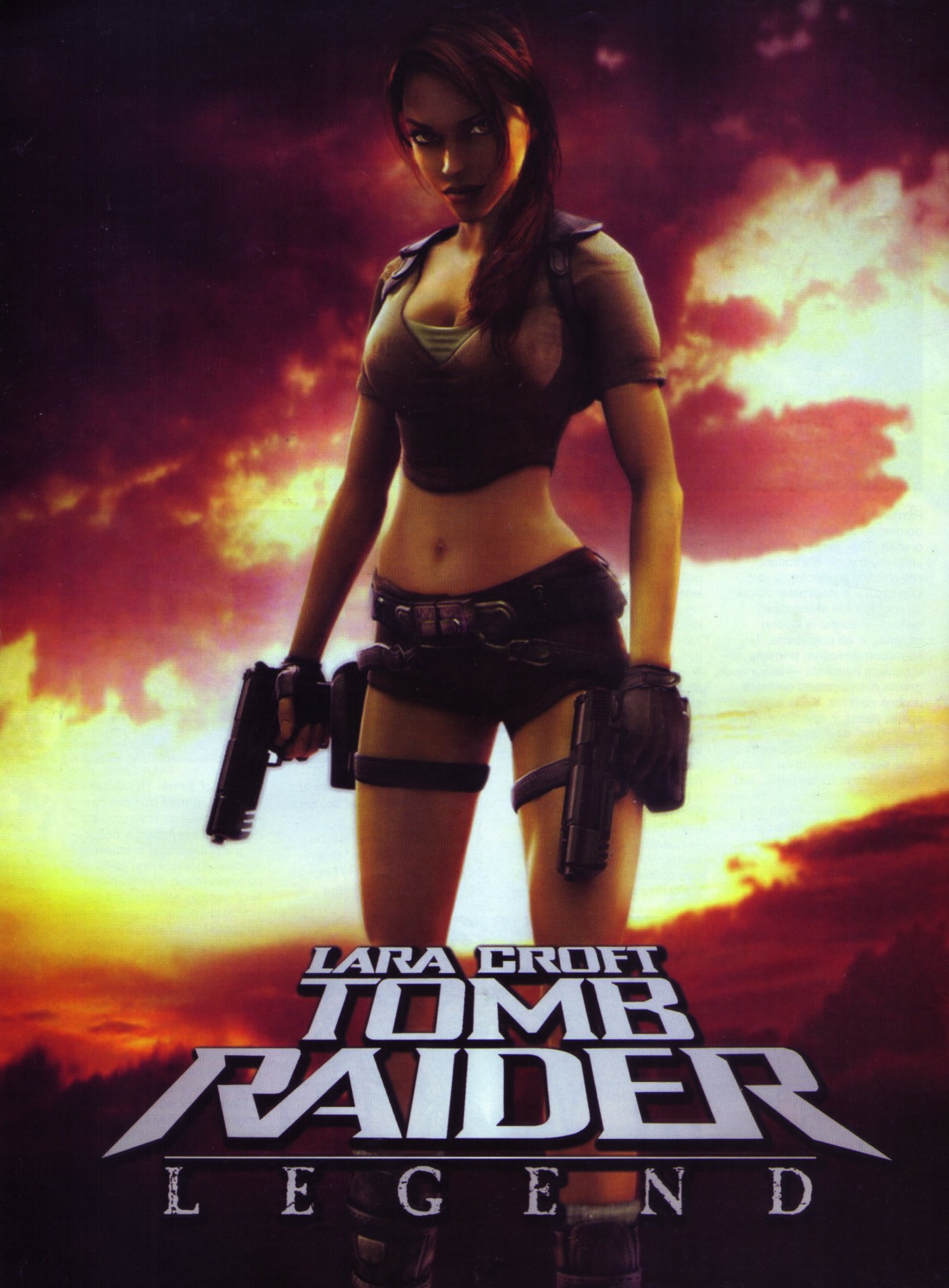
Pirmas dalykas, į kurį atkreipi dėmesį — tai tiesiog pasakiška grafika. Taip, čia vėl naudojama jau truputį atsibodusi cel-shading technologija, bet kaip gražiai ir neįprastai viskas atrodo! Kūrėjai akivaizdžiai semiasi įkvėpimo iš japonų tapybos, ir tai pastebima. Tai, ką matome ekrane, primena atgaivintą paveikslą — įsižiūrėjus galima net pastebėti grublėtą drobės paviršių. Iš čia būdinga spalvų paletė ir specifinis, „labai japoniškas" dizainas.

Beje, spalvoms naujame projekte skirtas anaiptol ne paskutinis vaidmuo. Esmė tame, kad naujai žaidimo veikėjai — saulės deivei Amaterasu — teks vilko pavidalu sugrąžinti nublukusiam ir mirštančiam pasauliui gyvenimą. Apskritai žodis „Okami" verčiamas iš japonų kalbos kaip „vilkas".

Bet kaip gi mes gelbėsim pasaulį? Iš pirmo žvilgsnio viskas labai paprasta: vilkė, kurią mes valdome, gali šokinėti, bėgioti, kovoti su priešais — vienu žodžiu, visai standartinis action/adventure rinkinys. Tačiau vienu dalyku iš esmės skiriasi nuo kitų žanro žaidimų: praktiškai bet kurią akimirką mes galėsime nuspausti R1 ir... pradėti tapyti teptuku ekrane! Pavyzdžiui, norint pereiti upę, reikia pravesti tiesę nuo vieno kranto prie kito — ir prieš mus atsiranda tiltas! Susidūrėt su medine kliūtimi? Vienas teptuko potėpis, ir kliūties nebėra! Piešti galima net mūšių metu — pavyzdžiui, kuriam laikui galima sustabdyti priešus, užtapius juos dažais. Taškuodami priešą jį smarkiai sužalosite. Galutinėje žaidimo versijoje greičiausiai bus įmanoma atlikti daugelį kitų triukų teptuku.

Jeigu pamirštume tapybą, tai savo „geimplėjumi" Okami labiausiai primena The Legend of Zelda, o tiksliau — The Legend of Zelda: The Wind Waker. Čia mes taip pat tyrinėjame pasaulį, kovojame su priešais, sprendžiame nesudėtingus galvosūkius ir atliekame kartais labai juokingų NPC užduotis (tiesa, kalbėti mūsų vilkė nemoka — vietoj jos kalba smulkutis padaras, primenantis jonvabalį). Iš pradžių žaidimo pasaulis yra pilkas, suniuręs ir tuščias, tačiau žaidžiant jis po truputį atgimsta tiesiog akyse — tai turbūt yra pati įsimintiniausia Okami akimirka. Beje, yra dienos ir nakties kaita, be to, ryto atėjimą visada galima paspartinti — tuo tikslu pakanka nupaišyti danguje ratuką, kuris akimirksniu virsta saule.

Okami greičiausiai taps vienu originaliausiu PlayStation 2 projektų. Prabangus vizualinis apiforminimas bei išradingi „geimplėjaus" elementai — to daugiau nei pakanka, kad priverstų mus nekantriai laukti žaidimo pasirodymo šių metų rugsėji.


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
LEGEND

Tomb Raider: Legend

Kūrėjas: Crystal Dynamics

Leidėjas: Eidos interactive

Data: 2006-04-07

Žanras: veiksmo

Platformos: PS2, Xbox, Xbox 360

Dante

Kiekvienam savo

Kiekvienas iš mūsų turi savo favoritus. Tai faktas. Arba fakc kaip blyns, jei kam patogiau. Ir kiekvienas faktas, kad ir koks jis bebūtų, turi vienokį ar kitokį įrodymą. Pavyzdžiui, vienas mano draugas labiausiai iš visų žaidimų vertina Half-Life seriją, o kitas negali gyventi be GTA ir pan. O kalbant apie mėgstamiausius žaidimus — kiekvienas turi teisę rinktis, ir visai nesvarbu, kokia platforma arba kokie žaidimo leidimo metai. Aš kažkada taip pat pasirinkau. Žinoma, tai buvo labai seniai, nes dabar, jei tik tektų išskirti vieną seriją iš visų, tai būtų Final Fantasy. Tada (žodis „tada" šiame sakinyje simbolizuoja tolimą praeitį) tai buvo Tomb Raider. Vienintelė serija, kurią žaidžiau, žaidžiu ir žaisiu. Bet perėjus Tomb Raider: Legend paaiškėjo, kad prieš tai buvęs sakinys tėra didelis nesusipratimas...

Pradėti norėčiau nuo nedidelio pratimo. Pasistenkite atsipalaiduoti ir prisiminti seną, gerą 2003 metų VA PlayStation numerį. Nelabai? Ką gi, konkretizuoju padėtį parašydamas, kad žurnalas išėjo būtent 2003 metų aštuntą mėnesį. Dvidešimtas VA numeris. Taip, tai vyko maždaug prieš trisdešimt numerių. Vis dar nepagaunate? Tada išsiimkite galų gale tą numerį iš savo asmeninių archyvų, nupūskite dulkes ir gerai gerai įsižiūrėkite į viršelį. Matote? Taip, taip... Nemirtingoji Lara Croft, kūrėjų praminta tamsos angelu. Dabar jau turbūt nesunku atspėti, kad numerio mėnesio žaidimu buvo daugelio Eidos fiasko vadinamas Angel of Darkness. O svarbiausia, žemai lenkiu galvą rašydamas šį žodį, gerbiamas Artojas, sugebėjęs objektyviai iš visų pusių apžvelgti ir įvertinti žaidimą. Iš pradžių buvau nusivylęs ir pasipiktinęs tekstu. O svarbiausia, kad pyktis nemažėjo net mums asmeniškai susipažinus. Bet dabar, kai pats perėjau keliolika kartų Legend, supratau daugybę svarbių dalykų, iš kurių svarbiausias yra tas, kad Artojas, rašydamas tais metais, tam numeriui, tą tekstą, buvo visiškai teisus. Visiškai.

NEFORMATAS

Taigi kas jau ištvėrėte iki šitos eilutės, turbūt supratote, kad tekstas nebus įprastas. O ir neturėtų būti, juk žaidimas taip pat nėra įprastas, nėra toks, kokio, bent jau aš, tikėjausi. Ir tai reiškia tik viena: man geriausiu serijos žaidimu kaip buvo, taip ir liks Tomb Raider 2. Tačiau Angel Of Darkness taip pat labai patiko, nesvarbu, kiek Artojas buvo teisus. Tai labiau skonio reikalas. O jei kalbėsime apie Legend, apie kurį pastaruoju metu trumpam sukosi daugelio aistros, tai jis ir tėra Legend. Čia nėra Laros Croft ir tuo labiau čia nėra Tomb Raider. Čia tiesiog Legend.

CARA LOFT

Kadangi kategoriškai atsisakau sutikti, kad čia Tomb Raider serijos žaidimas, apsimesiu, kad taip nėra. Nes jei žaidimas priklausytų serijai, aš jam duočiau tiesiog du balus. O jei būtų atskiras žaidimas, apie atskirą merginą, kuri be proto trokšta surasti savo motiną ir dar, pakeliui, suskaldytą Ekskaliburą surinkti... įvertinčiau maždaug 90-čia balų. „Kodėl?" — paklausite nustebę. Ir aš, žinoma, atsakysiu. Bet ne vienu teiginiu, nes klausimas „kodėl čia NE Tomb Raider?" yra panašus į klausimą „kas yra gyvenimas?". Klausimas neatsakomas. Kaip ir gyvenimas. Gyveni, supranti, bet paaiškinti negali. Taip ir čia. Žaidi, regi, supranti viską, bet atsakyti į klausimą niekaip negali. O va jei kūrėjai būtų užrašę maždaug „Cara's Loft Legend" arba paprasčiausiai „Legend", būtų buvę be priekaištų. Ir be visa ko, tikroji Lara Croft niekada nebuvo anoreksikė! Ir jos draugės taip pat tokios nebuvo!! Ką jie čia, ****, prisigalvoja?

F**K OFF, SOUL REAVER

Iš anksto turėjo būti aišku, kad kūrėjų pasikeitimas lems ir pačio žaidimo pasikeitimą. Ir jeigu jūs galvojate, kad Angel of Darkness buvo pats blogiausias iš visų įmanomų pasikeitimų, tai jūs labai klystat. Legend padarė daugiau. Žymiai. Dabar tai tartum Kill.Switch. O taip, atsimenate tą šedevrą? Pala, kiek aš jam ten tada daviau?... A, 67, teisingai. Na, tai ir su Legend, galima sakyti, tas pats. Irgi tetrunka septynias varganas valandas, jeigu ne mažiau, irgi šaudyt tenka į visas puses ir dar priedo į bet ką... O kad

viskas atrodytų labai kietai, kūrėjai, perėjus visus Time Trial, leido atsirakinti Soul Reaver, sėkmingiausios savo serijos pagrindinį personažą. Tartum jo čia labai reikėtų... Na nežinau, jei jau taip, tai galėjo ir Betmeną atrakinti, ir kokį Hitman'ą. O dar tas slow–mo režimas... Dabar jaučiuosi taip, tartum broliai Vačovskiai, Legend kūrimo metu, buvo užgrobę Crystal Dynamics studijas. Nes juk Lara — ne Trinity, todėl ir skirtumas jaustis tūrėtų... O, pavyzdžiui, ką, Soul Reaveris turi bendro su legenda apie karalių Artūrą, aš tikrai nežinau... Arba ką bendro turi Lara su galybe demonų ir visokių kitokių padarų? Na, kaip matote, klausimai retoriniai.

LARA + K. ARTHUR = WTF?

Na, visi žaidusieji ir bent kiek prisimenantys dabar galėtų be didesnio vargo papasakoti, apie ką buvo Chronicles, apie The Last Revelation ir t.t. O va apie ką Legend, tai aš taip ir nepagavau. Tai apie motiną, tai apie pikčiurnas drauges iš praeities su bukais demonais pašonėje, tai apie karaliaus Artūro kardą... Tačiau iš esmės toks žaidimas, kaip Legend, ir netūrėtų būti koncentruotas į istoriją, bet kadangi tai padaryti ryškiai buvo bandoma, aš ir komentuoju. O juokingiausia (tuo pačiu ir graudžiausia) — žaidimo pabaiga. Tiesą sakant, ten, kur jis pasibaigia, aš įsivaizduoju dar tik pradžią. (Idomu, kodėl?) Ir vėl bereikalingi klausimai... Vis dėlto gaila, kad dažniausiai bežaidžiant kyla vien klausimai, o ne atsakymai. Bet ramina tai, kad čia ir žaisti nelabai yra ką, kaip jau minėjau aukščiau...

ARČIAUSIAI STEREOTIPŲ

Taigi kas čia visumoj mums lieka? Yra Lara, yra papildomi šalutiniai ir pagalbiniai herojai, yra keletas stambių priešų, taip pat draugai ir fatališkas artefaktas, kurio visi gviešiasi. Na, argi tai jau ne kokį šimtą kartų girdėta? Šiek tiek kitokiomis aplinkybėmis pasakyčiau, kad nors istorija ir banali, viskas pateikta kiek kitokia forma. Bet ne! Žaidimo pateikimas publikai yra banalesnis net už pačią istoriją. Dabar jau belieka stebėtis, ko kūrėjai iš tiesų siekė. O dar jei pridėtume visiems ligi kaklo nusibodusius ginklus, įvairius pagalbinius įrenginius, kurie dar labiau palengvina lengvą žaidimą, tai gauname net nežinau ką. Aš dažniausiai pratęs žaidime surasti bent ką nors teigiamo. Pvz., geimplėjų, istoriją, patrauklius veikėjus... O čia viskas, ko nereikia. Tokios formos Lara patrauklumą praranda labai greitai, geimplėjus nuobodus ir per lengvas, o apie istoriją jau pasakiau. Bet čia, aišku, buvo taikytasi iš visai kitokio kalibro: žaidime įspūdinga grafika, geras įgarsinimas, devynios galybės specialiųjų efektų ir įvairiausio kitokio šlamšto. Tačiau kartais viso šito paprasčiausiai nereikia...

AŠTUONI LYGIAI Į VIENUS VARTUS

Taip. Žaidimą sudaro aštuoni gan įvairaus ilgumo lygiai. Kadangi kūrėjai iš Anglijos, tai lygis Anglijoje kaip tik ir truks ilgiausiai. Visi kiti — lengvai ir greitai. Kartais, aišku, ir saldžiai, bet, vis dėlto tik kartais. Mane net juokas paima, kai žmonės perėjimus tokiam žaidimui, kaip Legend rašo. Kam dar vargintis... O liūdniausia pasidaro tai eilinį kartą perskaičius Artojo apžvalgą apie Angel of Darkness. Tekstas, kaip jau minėjau ir dar pasistengsiu paminėti, buvo labai sklandus ir išsamus. Tik pranašavimas tąkart šovė pro šalį... Kurtis (antras ir ne mažiau charizmatiškas AOD veikėjas) neprisikėlė iš po mirties angelo nagų, o viltys, kad toliau serijoje bus daugiau galvosūkių ir mažiau veiksmo, visiškai subyrėjo į šipulius. Galvosūkių, kartoju, realių galvosūkių žaidime NĖRA. Ir nepulkite ieškoti kokio žibinto, vis tiek nerasite... Ir apskritai norėtųsi dabar paimti ir nusišauti su kokia nors rankena, nes susidaro toks įspūdis, kad Crystal Dynamics pamiršo, kaip reikia žaidimus kurti. O tie visi pasisakymai, kaip jie nuosekliai pereidinėja serijos žaidimus, išvis dvokia stambiu melu, nes visa ta mistika, tvyrojusi serijos žaidimuose, kiekvienas lopinėlis paslaptingos muzikos ir AOD dalyje netgi netikėtai atsiradęs survivor horror Legendoje užpildomas neitikėtinu bukumu ir pernelyg išpūstais užpakaliukais. Jeigu prieš tai buvusiuose žaidimuose galima buvo iš įvairiausių smulkmenų lipdytis vidinį Laros pasaulį, tai čia tai daryti nustosite iškart, nes sulipdžius išgaunamas labai bukos „fashion lady with guns" modelis. Siaubingai apmaudu, kad tamsus Laros stilius pavertė ją, atsiprašau, „daune"... Jei ir toliau taip, tai net tokie be ryšio žaidimai, kaip Death by Degress su Nina Williams iš Tekken serijos, ikrės Tomb Raideriui. O ką tai galėtų reikšti, a?

ANGEL OF POWER

Kai yra jėgos, proto nereikia. Taip pažodžiui verstųsi viena, visiems gerai žinoma rusų patarlė. Kalbant apie Legendą, ji tinka tiesiog idealiai. Lara visados su savimi turės banalių ginklų. O jei neturės — prisitrauksite kokį bukaprotį ir atimsite iš jo. Ir čia staiga išnyra klausimas: ką su tuo šautuvu daryti? Šaudyti. Ir šaudyti visą žaidimą. Į kairę, į dešinę, po kojomis ir t.t. Galų gale net bosus galėsite paprasčiausiai sušaudyti. Bet tokiu atveju aš niekaip nesuvedu, kur šiame žaidime yra Tomb Raider? Galbūt kūrėjai pamanė, kad dviejose vietose įdėję keletą stambių riedulių ir nišas uolose tam, kad jų išvengtų, jie atgaivins visą seriją viename lėkštame žaidime? Šiaip ar taip, čia jų reikalas, bet elementų, kurie man leistų žaidimą pavadinti žaidimu, o ypač priklausančiu Tomb Raider serijai, čia išties

trūksta. Užtat Larai poligonų nebetrūksta. Jei kažkam AOD žaidime dar trūko poligonų, dabar gali jais paspringti — Laros krūtinė pasidarė superelastinga ir nuo šiol visi norintieji galės stebėti hipnotizuojančius Laros kūno dalių judesius jei esant po

vandeniu ar dar kur... Paskui kūrėjai nusprendė dar truputį pasityčioti iš gerbėjų ir visų kitų prisėdusiųjų, todėl pridėjo kvailiausių kostiumų, kuriuos kiekvienas peržaidęs visus time trial neabejotinai atrakins. O kostiumai orientuoti į labai iššaukiančias temas, kad ir iš niekur atsiradusį gotikinį stilių, žalią aptemptą sportinę aprangą ir kitokius „čiudus".

Ką realiai tai duoda žaidimui, aš nežinau. Ir kūrėjai nežino. Jei paklaustumėte, pagūžčiotų pečiais.

KOSMETIKA

Negalėsiu ramiai miegoti neparašęs susirūpinusiems žaidėjams apie lokacijas, kuriose Lara atseit plėš kapavietes. Bolivija, reiškia, Peru, Japonija,

Gana,... Atsimenu dar prieš gerus metus, galbūt net daugiau, žiūrėjau pirmąjį „treilerį". Atrodė įspūdingai ir žadėjo daug, bet pasirodo, kad viskas, kas ten buvo pademonstruota, ir yra pilnas žaidimas. Visi tie fragmentai kaip tik sudarė vientisą žaidimą. O prisiminus, ką mums siūlė AOD, norisi atsiimti viską, ką teko sakyti ir galvoti apie praeitą dalį. Legend padovanoja mums nevilti. Ačiū. Bet gal, vis dėlto, kitą kartą.

SUSILAIKYSIU

Apie žaidimą rašyti, o juolab kalbėti galėčiau dar be galo daug. Bet tam, kad susidarytumėte įspūdį apie mano nuomonę, užteks ir tiek, kiek jau parašiau. Labiausiai man gaila tik keleto dalykų. Visų pirma — Artojo. Visų antra – TR serijos. Kaip jau sakiau, vertinsiu apgaudinėdamas save ir pūsdamas pačiam sau miglą į akis. Apsimesiu, kad tai buvo žaidimas ne apie Larą Croft. O kadangi ant pakuotės vis tiek jos vardas... Pabandysiu išvesti šiokį tokį vidurkį.

ĮDOMUMAS 80

Pirmą kartą žaidžiant visai nieko. Visumoj galima ir pakartoti. Bet kai prisimeni, kad čia Tomb Raider...

SIUŽETAS 72

Silpnas ir pernelyg primityvus. (Iš serijos sužinok, surink, sunaikink...)

MUZIKA 75

Paslaptingą ir tuo pačiu masinantį muzikinį foną pakeitė praktiškai „belekas". Bet kartais tas „belekas" visai maloniai dera prie nesibaigiančio plėškinimo vienodais pistoletais...

GRAFIKA 96

Geriausia, ką gali pasiūlyti žaidimas. Bet grafika yra toks dalykas, apie kurį papildomai pasakoti tikrai neverta...

VALDYMAS 90

Atseit, žymiai geriau už AOD, tačiau įkomplektavus patogų valdymą į žlugusį žaidimą jokio malonumo tikėtis neverta. Nors gal ir verta, bet...

IŠVADA

Žaidimas, niekaip netraukia aukščiau 80 balų. O prisiminus, kad čia Tomb Raider... Geriau nereikia. Todėl, rašydamas galutinį įvertinimą, mintyse nubraukiu žodžius „Tomb Raider" ir palieku tiesiog Legend. Jį ir vertinu.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **79**

RECENZIJOS

PlayStation 2

Pasaulis, kuriame buvau greičiausias...

Driver: Parallel Lines

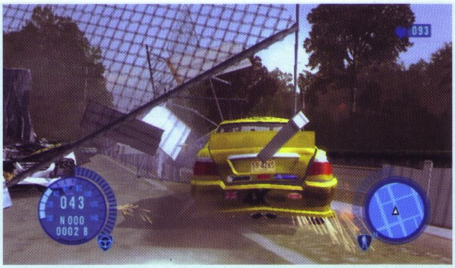
Kūrėjas:	Reflections
Leidėjas:	Atari Interactive
Data:	2006-03-17
Žanras:	Veiksmo
Platformos:	PS2, XBOX

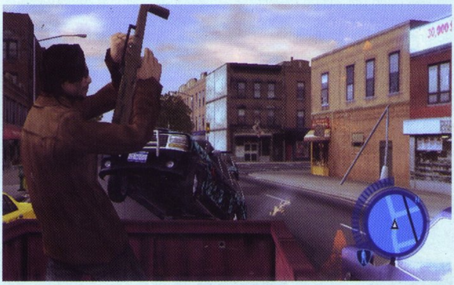
Dante

1978–ieji metai, Niujorkas. Kaip tik tas laikas, kai gali prisigrobti iki valios, pakišti ką nors ir ramiai laukti ateities žinodamas, kad investavai teisingai. Kaip tik taip jie ir norėjo padaryti. Tačiau dar prieš tai jiems reikėjo vairuotojo. Tokio vairuotojo, kuris ne tik tobulai vairuotų, bet ir neprileistų į kelnes gavęs serijinio žudiko vaidmenį. Be to, jiems reikėjo jauno, neturinčio daug patirties vairuotojo, kurį bet kada galima būtų pakišti... Ir jie pakišo. Tik nesitikėjo, kad investicijos virs keršto liepsnomis.

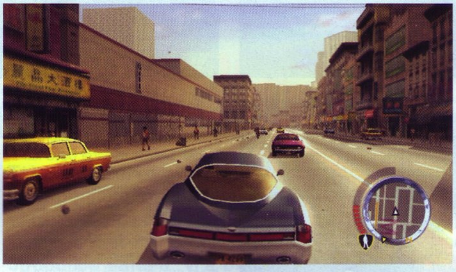
Tai antroji mano recenzija šiame numeryje apie žaidimą, bandantį reabilituoti savo pirmtaką. Ir iš esmės abu šie žaidimai labai panašūs. Kaip jau perskaitėte mėnesio rubrikoje, Larai, nors ir nelabai lengvai, pavyko reabilituoti Angel of Darkness. Iškart galiu pasakyti, kad tas pats pavyko ir Parallel Lines tik, sakykim, kur kas didesnių ginčų bei nesutarimų sąskaita. Kita vertus, man labai patiko ir Driv3r, bet tai jau kita ilga istorija...

Dabar jau niekam ne paslaptis, kad į Niujorką važiuoja tik tie, kurie turi ką pasiūlyti. Visi kiti arba prisitaiko prie vietinių diktuojamų taisyklių, arba išnyksta be pėdsakų. Lygiai toks





ir buvo TK — jaunas, nepatyręs, ieškantis nuotykių ir greito gyvenimo, tačiau... neturintis ką pasiūlyti. Na, nebent savo vairavimo sugebėjimus. Tad atvykęs į didįjį miestą jaunuolis kuriam laikui įsikuria pas savo gerą draugą Rėjų. Tiesą sakant, tuo laikmečiu visi norėjo būti tokie kaip Rėjus. Pakankamai garsus, pažįstantis žymius miesto žmones ir sukantis pelningą verslą savo autoservise, kurio salonai išsidėstę net keliose skirtingose vietose. Taip TK ir įsidarbina pas Rėjų, surenka pinigų skoloms išmokėti, padeda kam nors „iš aukščiau“ ir toliau stengiasi palikti įspūdį patiems įtakingiausiems. Ir greitai jaunuoliui tai pavyksta — susipažinęs su „spalvotuoju“ Slink'u, jis greitai pradeda jam dirbti, atlikinėja įvairiausius niekus, o jei lieka laisvo laiko — pataikauja. Greitai tokia taktika pasirodo labai veiksminga, TK patenka į svarbiausių miesto žmonių akiratį. Netrukus Slink'as supažindina vaikiną su bukapročiu Meksikiečiu, o kiek vėliau jaunuolį susiranda savo srities profesionalas Bishopas ir pasiūlo bendradarbiauti. TK, žinoma, sutinka ir jau greitai jo dėka iš kalėjimo pabėga dar vienas charizmatiškas personažas Candy. O kai visa kompanija



susirenka, lyg iš niekur atsiranda paslaptingas Koriganas ir imasi vadovauti visai gaujai. Ir gauja, tiesą sakant, tikrai neprasta: įtakingas ir apsukrus Slink'as, karšto temperamento Meksikietis, visada tikslus ir niekada neklystantis Candy, šaltakraujis Bishopas, arogantiškas Koriganas ir naivus, visada nuotaikingas TK, savų vis dar vadinamas Vaikiu. Taip žaidimas pradeda palengva rodyti savo privalumus ir pirmas įspūdis, kad ir koks blankus jis būtų, greitai išblėsta.

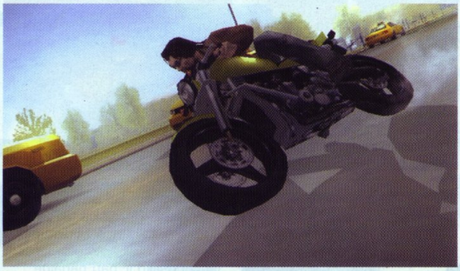
O čia, žiūrėkit, kūrėjai paima ir ištesi savo pažadus dėl siužeto... Pasirodo, kad TK ilgainiui tampa niekam bereikalingu balastu ir vienoje lemtingoje vietoje Koriganas, padedamas likusių gaujos narių, pakiša Vaikį, lengvabūdiškajam nuotykių ieškotojui tenka sėstis į kalėjimą. Net 28 metus likimas iškerpa iš TK gyvenimo, tačiau terminui praėjus jis paleidžiamas. Ir jei kam atrodo, jog TK, vyturys išsukinėtais sparnais, paleistas taip tiesiog viską pamirš... Ne, pernelyg gilų randą paliko apgaulingos tariamų draugų šypsenos, „padovanojusios“ net 28 metus. TK sugrįžta. Į jau pasikeitusį, 2006–ųjų metų Niujorką, bet sugrįžta. Ir vienintelis ginklas, iš kurio jam beliko šaudyti, vadinamas kerštu...

Kūrėjai ištesėjo savo pažada dėl stipraus ir prasmingo siužeto. Likau sužavėtas. Na, iš pat pradžių žaidimu baisėjausi, tačiau vėliau, kai įsižaidžiau, pajaučiau, ką reiškia tikras siužetas tokio tipo žaidimuose. Beje, lygiai tokį, gal net geresnį įspūdį paliko ir pati pabaiga. Jaučiama, kad šįkart žaidimas yra griežtai subalansuotas, įspraustas į tikrai tvirtus ir gerai paruoštus rėmus — viskas atrodo lygiai ir gražiai, kaip, beje, ir turėtų būti. Žaidžiant nebetenka stotis nuo kėdės, raukytis ar keiktis — pagaliau viskas savo vietose. Pereidinėti misijas nebetrukdo jokios klaidos, „bug'ai“ ir panašūs nesusipratimai, lydėję Driv3r... Per kančias ir klaidas pagaliau pasiekta ilgai laukta tobulybė.

Na, gaila būtų kalbant apie Parallel Lines nepaminėti paties žaidimo proceso, todėl skubu pristatyti svarbiausius pasikeitimus. Labiausiai į akis krenta tai, kad nuo šiol nebėra jokio meniu. Žaidimas nebebus skirstomas į undercover ir free ride režimus — dabar viskas viename. Taip, visai kaip GTA. Jei neperėjote misijos, jums greitai bus pasiūlyta ją pakartoti, tačiau per keletą sekundžių nesureagavę pratęsite žaidimą ten pat, kur ir pabaigėte vykdytą misiją. Iki misijų taškų privalėsite nusigauti patys, o kadangi Niujorkas išties didelis, galėsite tuo pačiu ir pasimė-

gauti vairavimu. Kalbant atvirai, tokia abiejų režimų integracija į bendrą visumą man labai patiko. Nes geriausia, kai undercover ir free ride yra kartu — taip galima ir pailsėti, ir tuo pačiu įvykdyti keletą keblesnių misijų. Taip pat visame mieste bus prikišta gausybė šalutinių misijų, tačiau jos visos labai monotoniškos ir panašios, todėl įvairovės nesitikėkite, bet už kiekvieną iš jų gausite pinigų, kuriuos galėsite panaudoti savo mėgstamų mašinų tobulinimui Rėjaus autoservisuose. Žinoma, kažkokių naujovių taip pat tikėtis neverta — viskas, ką galėsite padaryti su pristatytomis mašinomis, yra perdažymas, neperšaunamų langų įstatymas, variklio pagerinimas... Kaip matote, pakankamai skurdu, bet ir žaidimas juk ne apie gatvių lenktynes... Tiek, kiek reikės vykdant šalutines bei pagrindines misijas, užteks.

Apie susišaudymus, manau, kalbėti neverta, nes ši tema jau visiškai išsemta... Tradiciškai gausite tradicinius ginklus, o visa kita — kaip visada. Tiesa, maloniai nustebino auto-lock funkcija, kuri padės greitai ir taikliai atsišaudyti. Susišaudymai gadinti nervų neturėtų — aplinkui nuolat mėtysis sveikatą atstatantys paketai, todėl jei atidžiai apsidairysite, visada galėsite greitai pasigydyti. Taip pat džiugu, kad ir misijos įgavo truputį stabilesnį pavidalą, o tai reiškia, jog nuo šiol keiksmažodžių skaičius žaidžiant naująjį Driver sumažės maždaug per pusę. Žinoma, yra tokių vietų, kur kas nors galbūt ir užstrigs, tačiau aš viską perėjau su didžiausiu malonumu ir praktiškai be jokių problemų, todėl to paties linkiu ir jums.



Apie grafiką kalbėti šikart neverta, galiu paminėti, kad visas Niujorkas atrodo blankiai ir nykiai. Driv3r miestai buvo kur kas gyvybingesni, tačiau ilgainiui turėtumėte priprasti. Na, garso takelis tikrai labai gausus, kūrėjai į jį įdėjo išties daug pastangų bei laiko. Tiek 1978-iesiems, tiek 2006-iesiems metams buvo sukurti visiškai skirtingi ir vienodai gausūs garso takeliai, todėl monotonijai vietos nebeliko. Gaila, kad įlipus į automobilį užgros atsitiktinai parinkta daina — radijo stočių čia nebus. Visų grupių ir dainų nerašysiu, tiesiog išreikšiu nuostabą pasakydamas, kad tarp 1978-ųjų metų dainų išgirsite net Blondie, o tai tikrai kūrėjams šį tą kainavo.

Kaip jau minėjau, žaidimas atrodo išties tvarkingai ir gražiai, tik gaila, kad koją pakiša jo trukmė. Kita vertus, nieko daugiau plėsti nebuvo verta — žaidime viskas ten, kur ir turėtų būti. Džiugu, kad šį kartą Reflections viską atliko tvarkingai, deramai ir nepaliko jokių rimtesnių kliūčių. A, tiesa, keista, kad herojus šioje dalyje nebemoka plaukti. Net neįsivaizduoju, iš kur toks sprendimas turint omeny, kad Driv3r Taneris plaukė kuo puikiausiai. Et, tiek jau to. Juk kiekviena kompanija turi savo paslapčių ir motyvų...

PIRMAS ĮSPŪDIS 60
Nejaugi DAR blogiau už Driv3r?!

SIUŽETAS 95
Įdomus, truputį vingiuotas ir stipriai pasaldintas aukščiausios kokybės videointarpų, nufilmuotų pačiame Holivude.

GARSAS \ MUZIKA 93
Garsai standartiški, o iš muzikos kūrinių tikrai kiekvienas atras savo favoritus.

GRAFIKA 75
Tikėtasi tikrai daugiau.

VALDYMAS 90
Patogus ir aiškus.

IŠVADA
Supaprastintas, adaptuotas, vietomis pagerintas ir atnaujintas žaidimas pagaliau pasirodė. Pasirodė taip, kaip turėjo pasirodyti Driv3r.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 83

Pražūtingi kadrai

Project Zero 3: The Tormented

Kūrėjas: Tecmo

Leidėjas: Take Two Interactive

Data: 2006-02-24

Žanras: siaubo

Platformos: PS2

Alex

Taip jau istoriškai susiklostė, kad žinomiausiais interaktyvaus siaubo japoniškais serialais yra laikomi Silent Hill ir Resident Evil. Abu projektai turi milžiniškas fanų ir gerbėjų armijas bei daugybę tęsinių. Tuo pat metu antrojo diviziono „siaubįakai", neįtikėtinai populiarūs Japonijos salose, yra praktiškai nežinomi Lietuvoje ir vertinami tik prisiekusių kompiuterinių siaubo žaidimų gerbėjų. Prie tokių mažiau žinomų „siaubiakų" galima priskirti ne tik Clock Tower, Forbidden Siren bei Kuon, bet ir Fatal Frame frančizę, kurios trečiajai daliai ir skirta ši apžvalga.

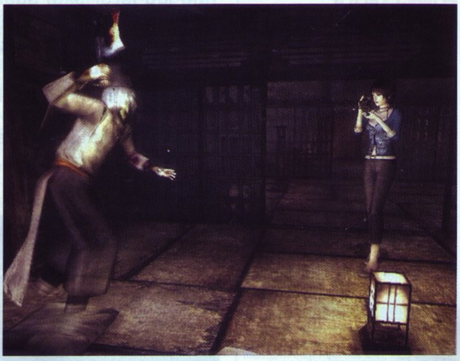
Niūri Project Zero 3 (pavadinimu Fatal Frame žaidimas išleistas ne Europoje) istorija pasakoja apie Rei Kurosawa — jaunos profesionalios fotografės — nuotykius. Rei tiria paslaptingą savo mylimojo Yuu Asou, kuris žuvo automobilinėje avarijoje, mirtį. Baisiausia tai, kad Rei irgi važiavo nelaimingojoje mašinoje, bet kažkaip sugebėjo išgyventi. Jauna mergina nepamena, kas

įvyko smūgio metu, ir nežino, kas ją išgelbėjo nuo pirmalaikės mirties. Savo tyrimo metu Rei patenka į paslaptingus „Sapno Namus", kur jai matosi Yuu šmėkla. Savaime suprantama, mergina puola įnirtingai ieškoti savo meilės, net nesuvokdama to, kad jos elgesys inicijavo ištisą bauginančių ir košmariškų įvykių grandinę... Siužeto plėtojimosi metu herojė susitiks su Miku Hinasaki, pagrindine pirmosios žaidimo dalies veikėja, bei Kei Amaku-

ra, antros dalies herojų — dvynių Mio ir Mayu — dėdė.

Skirtingai nei kiti survival horror žanro žaidimai, Project Zero 3 yra nepaprastai kietas riešutėlis pradedantiesiems. Esmė tame, kad pagrindiniai projekto veikėjai kovoja su nerimstančiais numirėliais pasinaudodami... paprasčiausiu fotoaparatu (Camera Obscura). Kūrėjų iš Tecmo manymu, fotokamera, projektuojanti vaiduoklių dvasinę substanciją į fotojuostą, tuo pačiu išvaro numirėlius iš realaus pasaulio. Nepaisant savo efektyvumo, šis originalus kovos būdas reikalauja iš žaidėjų geros reakcijos ir sugebėjimo žaibiškai priimti teisingus sprendimus — spėsi užfiksuoti pražūtingą vaiduoklio kadrą, ar ne. Neatidumas ir lėti pasivaikščiojimai niūriais namo koridoriais dažniausiai baudžiami mirtimi. Dar viena galima problema naujokams yra susieta su negalėjimu korektiškai nustatyti aktyvių taškų. Labai dažnai tenka sugaišti daug laiko tam, kad valdomas veikėjas pradėtų sąveikauti su vienu arba kitu daiktu. Be to, verta priminti, kad Tecmo projektas yra skirtas ištikimiems žanro gerbėjams, kurie jau spėjo nusiųsti į aną pasaulį ne vieną šimtinę zombių ir kitų bjaurių padarų. Todėl jo sudėtingumo lygis yra pakankamai aukštas. Taigi pradedantysis „geimeris", atkreipęs savo dėmesį į Project Zero 3 dėžutę, privalo morališkai pasirengti tam, kad Tormented jam teks įveikti per kančias :) — suspaudus nuo įtampos dantis ir sukaupus likusią valią į kumštį.

Laimė, nepaisant atskirų trūkumų ir aukšto sudėtingumo lygio, žaidimas turi žymių pliusų ir išsiskiria nuostabiais autorių radiniais. Visų pirma, Project Zero 3 operuoja keliais veikėjais, kiekvienas kurių sugeba atlikti unikalius, tik jam būdingus veiksmus. Kei kaip vyras pasižymi fizine jėga ir sugeba stumdyti sunkius baldus, taip pereidamas vietas, kurių negali įveikti silpnos merginos, be to, jis turi vieną „nevyrišką" pliusą — galimybę slėptis nuo vaiduoklių. Tuo jo pliusai pasibaigia ir prasideda minusai — fotografas iš jo nekoks, žudyti vaiduoklius yra beprotiškai sunku ir nuobodu, taigi tenka nuolat nuo jų bėgti. Miku turi nemenkos ankstesnių nuotykių patirties, taigi su ja jautiesi tvirčiau, nors ir ne taip užtikrintai, kaip su Rei. Tačiau Miku turi unikalų laiko uždelsimo gabumą a'la Max Payne,



kuris labai praverčia kovojant su stipriausiomis „Sapno Namų" šmėklomis. Su Rei viskas aišku — kaip profesionalus fotografas ji lengvai tvarkosi su vaiduokliais ir greičiau tobulina jų „nužudymo įgūdžius". Jos dėka galima pataupyti mūšių metu naudojamas fotojuostas naudojant mažiau jautrius kadrus. Be to, jai labiau pasisekė su kamera, kadangi turi ją nuo pat žaidimo pradžios, kai tuo tarpu Kei teks nemažai laiko pažaisti stealth žaidimus, kol gaus išganingą prietaisą. Dar vienas įdomus projekto sumanymas — tarpusavyje surištų pasaulių sistema, vienas kurių yra materialus, o kitas — iliuzinis. Panašiai kaip Legacy Of Kain frančizės herojai, Rei, siekdama savo tikslo, sugeba persikelti per alternatyvias tikroves. Be to, pokyčiai, kuriuos veikėjai atliko materialiame pasaulyje, daro įtaką ir iliuziniam. Tiesa, įmanomos ir atvirkštinės situacijos.

Project Zero 3 galvosūkiai yra pakankamai monotoniški ir pagrinde susiveda į reikiamų raktų paieškas. Autoriai sumanė atsisakyti kraupių muzikinių ir lingvistinių mįslių nutarę, kad projekto sudėtingumo laipsnis ir taip yra aukštas. Daugelis vietinių dėlionių glaudžiai susietos su siužetu ir yra nepakeičiami pagalbininkai žaidimo siaubo atmosferos kūrime. Kitas padėjėjas — valdymo pultelis, tiksliau — jo vibracijos režimas. Iš karto matosi, kad autoriai tam skyrė didžiulį dėmesį. Vibracija tiksliai perteikia padėtį, ar tai būtų padažnėjęs pulsas, ar vaiduoklio buvimo pojūtis, ar mūšis.

Grafinio plano pakeitimų nedaug: Tecmo programuotojai spaudžia paskutines sultis PlayStation 2 eros saulėlydyje. Nepaisant to, žaidimas džiugina malonia grafika ir nuostabiais iš anksto sukurtais klipukais savo variklio pagrindu. Veikėjų modeliams poligonų nepagailėta, animacija yra tolydi ir realistiška. Taip pat būtina pažymėti griežtai japonišką veikėjų stilistika. Tormented grafika turbūt yra pagrindinis ir realaus siaubo atmosferos, kurią nėra taip paprasta pamiršti, kūrėjas.

Žaidimo muzika nėra labai įvairi, užtat jai puikiai pavyksta nepastebimai didinti atmosferos įtampą, kas, tiesą sakant, ir yra reikalaujama tokio žanro žaidimuose. Garsai žaidime tokie, kad tikrumo pojūtis perveria nuo pat pradžios — čežesys vaikštant, krentančių daiktų garsai, durų giesmės. Visa tai atlikta labai aukštos kokybės lygyje.

Project Zero 3 — puikus antrojo diviziono siaubiakas, į kurį verta atkreipti dėmesį kiekvienam atmosferinio siaubo mėgėjui. Prieš žaidžiant būtinai įsitikinkite, ar nebeliko neatidėliotinų reikalų, kadangi žaidimas gali užsitęsti. Aš savo ruožtu garantuoju, kad žaidimo eigoje jums išsiskirs daugybė adrenalino :). Patirsite vieną stipriausių įspūdžių, kokį tik sugeba suteikti survival horror žanras.

GARSAS 96
Šie garsai privers jus patikėti, kad iš tikrųjų esate ten...

SIUŽETAS 87
Žaidimas iš lėto atskleidžia savo siužetą, priversdamas nuolat spėlioti, kas bus toliau...

MUZIKA 84
Teko girdėti, kad kai kuriems individams nuo jos ima skaudėti galvą :).

GRAFIKA 91
Tecmo programuotojai puikiai išnaudojo visas senstančios PS2 geležies galimybes.

VALDYMAS 94
Ko vertas vien faktas, kad pasirinktinai galime žaisti trečiojo arba pirmojo asmens režime.

IŠVADA
Puikus kiekvieno siaubo žaidimų mėgėjo kolekcijos papildymas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
90

Ir vėl gatvėje

FIFA Street 2

Kūrėjas: EA Canada

Leidėjas: EA Sports Big

Data: 2006-03-03

Žanras: sportas

Platformos: PS2 XBOX GC

mOS

Futbolas... Futbolas nėra vien tik sportas, jis tiesiog įaugęs į mūsų kraują, jis tampa mūsų aistra, gyvenimo būdu. Galbūt dėl to, kad futbole viską lemia preciziškumas, drausmė, komandos tarpusavio susižaidimas. Net ir mažytis kojos pakreipimas gali nulemti, ar laimėsime, ar ne. Galbūt todėl futbolo žaidėjai yra ypač gerbiami, jiems neprilygsta niekas. Ne pirmą, o tikėkimės ir ne paskutinį kartą įvairios žaidimų industrijos kompanijos siūlo mums tapti profesionalais. Dauguma futbolo imitatorių atspindi tik „oficialiąją" jo pusę, tačiau vienas įdomesnių praeitų metų darbų — FIFA Street — pasiūlė mums persikelti į gatves ir pažaisti kiemuose, lūšnynuose, iš kurių galbūt kilo daugelis šių dienų profesionalų. 2006-aisiais FIFA Street sulaukia įpėdinio — FIFA Street 2, kuris ir puikuojasi ant mano stalo.

GEIMPLĖJUS

Šiuo atžvilgiu FIFA Street 2 nuo savo pirmtako beveik nesiskiria. Pradžioje mums tenka susikurti savo žaidėją, kurį patupdę į vieną komandą su keletu kitų naujokų pradėsime kopti aukštyn. Taigi pagrindinis režimas, atkeliavęs iš pirmtako, išliko Rule The Street.

Keli kiti režimai taip pat ganėtinai patrauklūs. Štai keletas jų: Friendly game (pasirenkame komandos sudėtį, aikštelę, priešininkų komandą, ir pirmyn!), Rule The Street (kaip jau minėjau, tai pagrindinis režimas, nesiskiriantis nuo savo analogo pirmojoje dalyje. Susikuriame savo žaidėją, surandame jam komandos draugus ir stengiamės sąžiningai pelnyti aplinkinių pagarbą.), Kick Abouts (žaidžiame su atsitiktinėmis komandomis, renkame sau stiliaus taškus ir bandome atsirakinti naujų triukų.), Team Captain (gana įdomus režimas, leidžiantis atsidurti trenerio vietoje), International Cup (pasirenkame mėgstamą šalį ir žaidžiame už ją prieš kitas). Ne visi režimai bus prieinami nuo pat pradžių, kad atrakintume tam tikrus režimus reikės kelti savo žaidėjo reputaciją. Kadangi šis žaidimas ypatingų pastan-

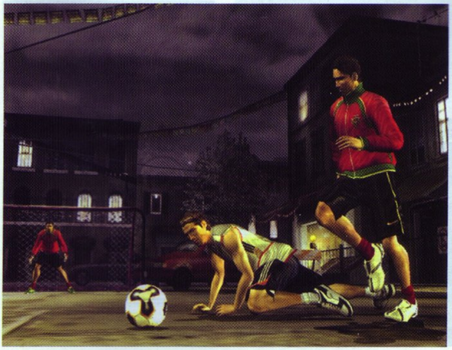
gų nereikalauja, tai ir greitas žaidėjo reputacijos pakėlimas neturėtų sudaryti sunkumų.

Pagrindinis FIFA Street 2 vinis, žinoma, lieka triukai. Vienas iš nedaugelio patobulinimų, skiriančių antrąją dalį nuo pirmosios, būtent ir yra triukai. Visų pirma, jų sukurta kur kas daugiau, nei buvo pirmoje dalyje. Antra, visa triukų atlikimo sistema taip pat pakeista. Na, to beveik nepajusime, bet juk reikia truputį pagirti kūrėjus :). Ilgėliau pažaidę suprantame, kad visas puolimas (ir vėl niekuo nesiskiria nuo pirmtako) — lyg gražus šou. Kam tie perdavimai? Kam tos taktikos? Bet kuriam komandos žaidėjui gavus kamuolį, pasinaudojame savo triukų arsenalu ir štai — jau laimime... kiek, kiek?... Na, kokie 8:0... pakankamas skirtumas? Aš irgi taip manau... Kad ir kas ką besakytų, mano nuomonės nepakeis, žaidimas yra tikrai per daug lengvas. Viena naujovė, turinti bent truputį palengvinti ir padaryti šiek tiek tikroviškesnę gynybą, yra galimybė apsisaugoti nuo priešininko atliekamo triuko. Jums tereikės atspėti kryptį, į kurią pasimuš kamuolį varžovas. Atrodo sunku? O jūs pabandykit...

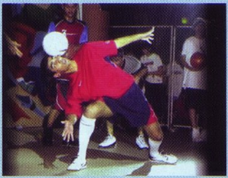
Senas geras GameBreaker irgi niekur nepabėgo. Visas žaidimas vėl pagrįstas nuostabia formule: Gražus įvartis = daug triukų —> užpildome GameBreaker —> mygtuko spustelėjimas. Vienas skirtumas nuo praeitos dalies įveltas ir čia. Jei panaudosime GameBreaker iš karto mušime į vartus, tai bus paprastas įvartis, bet jei apeisime kelis gynėjus ir mušime tada, gali išeiti kokia graži kombinacija.

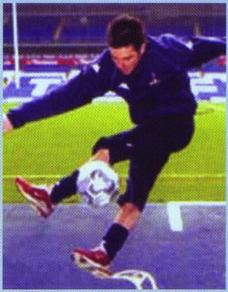
ŠIEK TIEK PRAEITIES...

FIFA Street 2 nedaug skiriasi nuo FIFA Street. Būtent tai ir yra didžiausia šio žaidimo problema. Pirmoji dalis buvo nuostabi (na, gal kiek per smarkiai pasakiau, bet, tarkim, žodžio „gera" ji tikrai nusipelnė). Manding niekas lyg ir nesiginčytų, kad gerosios ankstesnių dalių savybės turi būti



GATVĖS FUTBOLAS



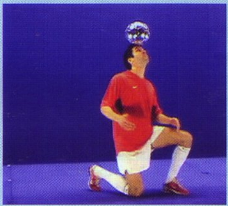


Dvidešimt pirmojo amžiaus pradžioje „Nike" pradėjo reklaminę kompaniją, besiremiančia taip vadinamu „Gatvės futbolu". Savo reklamose naudodami klipus, kuriuose pasirodo tokios žvaigždės, kaip Ronaldinjo, Edgar Davids, ir demonstruoja savo sugebėjimus, kompanija „Nike" ne tik pasipelnė, bet ir labai išpopuliarino „Gatvės futbolą". Manoma, kad būtent kompanija „Nike" daugiausiai prisidėjo prie šio sporto suklestėjimo.

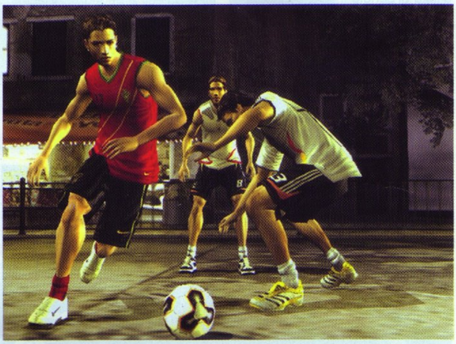
Netrukus ta pati kompanija „Nike" pristatė internetinį tinklapį: www.nikefootball.com, kuriame kiekvienas gali pademonstruoti savo sugalvotus triukus bei pažiūrėti kitų.

Nuo to laiko iš visos mėgėjų masės iškilo keletas žmonių, dabar turbūt žinomų ne prasčiau už bet kurį futbolininką.

Štai žymiausieji:
Abbas Farid
Billy Wingrove
Mike Delaney



Neseniai darbą pradėjo „Pasaulio laisvo stiliaus futbolo asociacija", kuri dabar aktyviai ruošiasi nuostabiam renginiui: pirmajam gatvės futbolo pasaulio čempionatui. Išsamesnė informacija: www.thewffa.com .



perduodamos iš kartos į kartą. Bet žaidimai juk turi nors kiek skirtis. O vienas malonus papildymas gynyboje manęs neįtikins, kad žaidimai skiriasi pakankamai. Didžioji dalis triukų — tokie patys, grafika — beveik identiška, žaidimo režimai irgi panašūs.

...IR KELETAS NAUJOVIŲ...

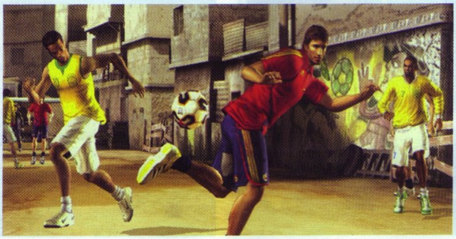
Viena jų — patobulintas žaidėjo kūrimo režimas. Dabar galima dar detaliau sukurti savo virtualųjį atspindį. Galima pasirinkti tatuiruotes, atsirado naujų šukuosenų, drabužių ir keletas aksesuarų. Kiek įdomesnė naujovė yra Create A Pitch. Šiame režime mūsų fantazija dar mažiau ribojama, o jis siūlo susikurti savo nuosavą... taip! Aikštelę! Pasirinkti tikrai bus iš ko. Skirtingos aikštelės dangos, vartai, tvoros, aplinkiniai pastatai ir kitokie malonūs niekučiai. Yra ir dar vienas „Sukurk Kažką" stiliaus režimas, siūlantis susikurti savo komandą, tik mieliau aš jį pervadinčiau į „Pakeisk Komandą". Mes tik paimame kelis žaidėjus, įdedame juos į vieną ar kitą komandą, parenkame aprangą, ir viskas.

...PABAIGAI

„Fifos" grafika, kaip ir visas žaidimas, beveik nepasikeitė nuo praeitų metų gaminio. Aplinkos, žaidėjai ir kitos išvaizdos detalės yra gražios, bet per daug akies netraukia. Manau, ne per daugiausiai pakeitus šią „Fifą", daugiau laiko buvo galima skirti bent išvaizdos tobulinimui. Atliekami triukai atrodo švariai, matosi, kad prie jų buvo padirbėta, bet nusprendus paprastai pasivarinėti kamuolį, visas vaizdas lyg nublanksta.

Garsui priekaištų neturiu. Komentatorius savo darbą atlieka puikiai, o garso takelis suteikia dar daugiau adrenalino.

Vienas pakankamai didelis minusas yra tai, kad antroji dalis yra dar labiau koncentruota į triukus. Kartais jie tikrai atsibosta ir norisi ramiai pasivarinėti kamuolį gražia, žole apaugusia aikštele. Spėju, tam reikia išsitraukti kažkur gulintį FIFA 2006 kompaktą...



PIRMAS ĮSPŪDIS 90
Tikiuosi, jis toks pats puikus, kaip ir atrodo :)

GARSAS 63
„Hot stuff comin' right up", „Hot stuff comin' right up", „Hot stuff comin' right up"...

ĮDOMUMAS 73
Senos bėdos, pusė žaidimo perėjus pabosta, nepadeda net „Sukurk Kažką" režimai.

MUZIKA 83
Dėl skonio nesiginčijama, taigi balą skiriu nuo savęs.

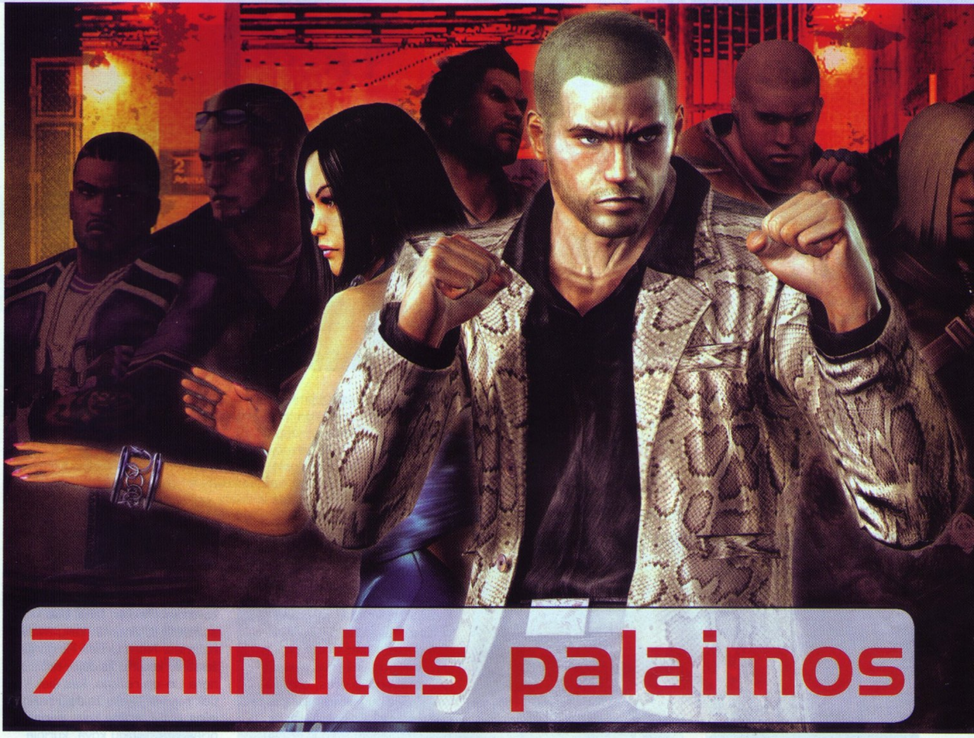
GRAFIKA 75
Nesiskiria nuo pirmosios dalies :(

VALDYMAS 90
Veikia beveik taip, kaip norėtųsi.

IŠVADA
Žaidimas tikrai geras, o ypač jis patiks nežaidusiems pirmos dalies, nes jie nesistengs viso žaidimo metu įžiūrėti kokių naujovių. Bendrą vertinimą sugadino tik tai, kad jis mažai kuo skiriasi nuo praeitos dalies.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 76



7 minutės palaimos

Urban Reign

Kūrėjas: Namco

Leidėjas: Namco

Data: 2006-02-09

Žanras: veiksmo/muštynės

Platformos: PS2

GrayFox

Pradėjęs žaisti Urban Reign pamaniau, kad tai neblogas žaidimas, kurį žaidžiant galima atsipalaiduoti ir smagiai pasidaužyti, bet tai truko tik pirmas 7 minutes. Po jų aš net nerekomenduočiau šių muštynių užkietėjusiems konsolių kovotojams.

Kas galėjo tapti tikrai geru žaidimu, tapo visišku košmaru. Nesveikas sunkumo lygis, iš sąvartyno ištrauktas scenarijus ir pasikartojančios užduotys privertė pažymėti šį žaidimą Š raide, kuri reiškia „Šiukšlė", mesti į plastiko atliekų konteinerį ir tikėtis, kad jis grįš tik baisiausiuose košmaruose. Nors viskas prasidėjo nuo gražaus intro su geru roko gabalu ir ne su tokiais gražiais vaizdais, vis tiek intro mane užvedė ir aš tik ir laukiau,

kada galėsiu sumaitoti porą veidelių, sulaužyti porą stuburų ir išmušti keletą dantų. Taip ir buvo...pirmas 7 minutes.

Kaip ten bebūtų, dabar aš tapau Brad Hawk — samdomu gatvių mušeika, pasamdytu Shung Ying Lee kovoti už Kinų Triados pusę. Mano pagalbos prisireikė po to, kai buvo pagrobtas kitos grupuotės narys ir dėl to prasidėjo gaujų karai mieste. Man, tiesą pasakius, buvo nusispjauti į tą vaiką, bet turėjau atlikti tai, už ką man moka pinigus. Turėjau parodyti kitoms grupuotėms, jog šio miesto gatvių bosas — Kinų Triada.

Ir aš parodžiau jiems, pirmas 7 minutes, po to mano sėdynę išspardė kažkoks karatė meistras, kokių 20 kartų iš eilės. Taip...tai vienas iš tų atvejų,

kai vairalazdės likimas kabo ant plauko. Aš vienas iš tų žmonių, kuriems sąžinė neleidžia žaisti žaidimo easy režime, bet šio žaidimo sudėtingumo lygis už protų ribų: viena klaida — ir gausi seriją smūgių, kuri neleis net atsistoti, visi kaulai bus lūžę ir tik žvaigždutės suksis virš galvos. Tuo labiau reikėjo rinktis: mano vairalzdės gyvybė, ar mano kaip žaidėjo garbė. Aš pasirinkau very easy. Šis pasirinkimas privertė nekęsti šio žaidimo... amžinai.

Bet prieš visa tai, per 7 stebuklingas palaimos minutes aš pamačiau tai, kas man patiko — kovos varikliuką. Dvi pagrindinės atakos yra įvairūs laužimai ir paprasti smūgiai. Smūgių mygtuko spaudinėjimas padarys smūgių seriją, o laužimo mygtukas, nurodant kryptį į kurią nors pusę, traiškys tam tikros kūno srities kaulus. Priešai irgi nepėsti, todėl nuo jų smūgių teks gintis, o tai daroma išsisukinėjimo mygtuku, kuris neblokuoja smūgių, o išsisuka nuo jų ir atsiranda galimybė staigiai kontratakuoti. Progresuodami žaidime įvaldysite įvairių naujų veiksmų: supersmūgiai, salto nuo sienos, laužimai ore ir daug kitų. Bet to, atlikę misijas įgysite tobulinimosi taškų, kuriais gerinsite savo kovotojo smūgių, laužimų jėgą, ištvermę ir daugelį kitų dalykų. Na, ir kokios gatvės muštynės be įvairių šaltųjų ginklų, o čia jų bus nuo paprasčiausių sudaužytų butelių, peilių, beisbolo lazdų iki kūjų, kastuvų ir japoniškų kardų — katanų. Šie žaisliukai tikrai prideda linksmumo žaidimui, iki tos akimirkos, kol jie jūsų rankose, bet dažniausia nuo jų kenčia jūsų nugara.

Gražios aplinkos pamalonina akis, bet po kurio laiko jos pabosta. Iš viso yra 100 misijų, o lokacijų žymiai mažiau. Pačioje žaidimo pradžioje sakysite: „O! Puikiai atrodantis sąvartynas! O! Čia ta mašina, į kurią suvariau to mulkio galvą!" Bet vėliau bus: „Ak, ir vėl tas sąvartynas, ak vėl šitas motelis, nekenčiu jo!" Pasikartoja ne tik lygiai, bet ir priešai. Taigi bus taip: „Aaah vėl šita gatvė! Mhm... kas čia? o ne, mulki, aš juk tave daužiau 30 kambarių iš eilės, o tu vėl čia?!" O jeigu kalbėsime apie tai, kas žaidime atsibosta, tai be pasikartojančių lygių ir priešų kartojasi ir pačios užduotys bei, patikėkite, 100 praktiškai tokių pačių misijų, plius dėl nesveiko sudėtingumo lygio jų peržaidimas tikrai privers susimąstyti, ar verta tiek stengtis.

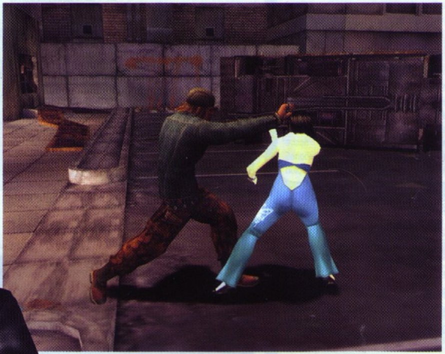
Turime dėkoti Namco, kad nuobodybės išsklaidymui buvo pridėti įvairūs slapti atrakinimai, kovotojai (Tekken fanai bus sužavėti) ir, žinoma, kelių žaidėjų režimas. Nors Urban Reign gali žaisti iki keturių žaidėjų, tačiau nėra Co-op režimo, kas šiek tiek nuvilia. Į kelių žaidėjų režimą įeina: standartinė kova vienas prieš kitą, Ginklų kova, kurioje žaidėjai kaunasi dėl vienintelio ginklo, ir Naikinimo kova , kurioje bandote sunaikinti priešo objektą tuo pačiu metu saugodami savo.

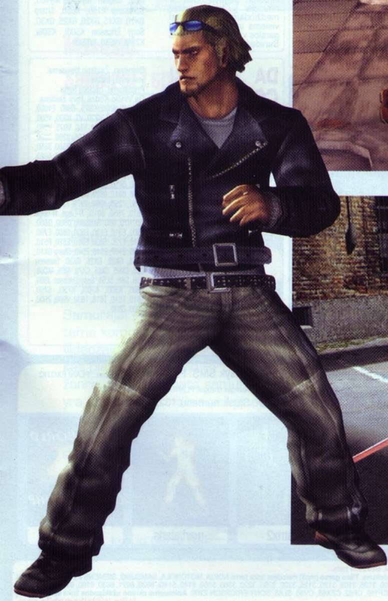
Nors žaidimo istorija yra įsikūnijusi nuobodybė, besitęsianti 100 misijų, bet solidus kovos varikliukas mistiškai traukia.

KITA MIESTO KOVA

Norime trumpai užsiminti apie kitą, iš pavadinimo lyg ir panašų žaidimą į Urban Reign, tačiau visiškai su juo nesusijusį. Tiesiog, kad nesumaišytumėt jei prireiks. Urban Chaos: Riot Response yra Eidos leidžiama pirmojo asmens šaudyklė, pasirodysianti pačioje gegužės pabaigoje, kuriame pagrindiniam veikėjui Nikui Mensonui tenka veltis į įvairias kovas su gatvių gaujomis. Nikas yra buvęs jūrų pėstininkas ir dabar priklauso elitiniam kovos su gaujomis padaliniui T-Zero. Žaidėjui teks kelti herojaus reputaciją, plėsti savo ginklų arsenalą ir susidurti su vis galingesniais gaujų lyderiais ir kitais priešais.

Apskritai grafika yra aukšto lygio: efektinga kovos animacija, supančios aplinkos atrodo padoriai, prie to pridėkite dūžtančius ir lūžtančius objektus, kaip antai mašinos, stalai, kėdės ir panašiai — gaunasi visai padorus rezultatas. Muzikos takeliai pusėtini, bet man labai patiko ir įsiminė bosinės gitaros melodija. Įgarsinimo minusas tas, kad per visą žaidimą išgirsite vos kelių veikėjų balsus, o daugiausiai kalbės Shung Ying Lee, nes prieš kiekvieną užduotį ji instruktuos, ką reikia padaryti, kodėl taip reikia padaryti, ir kalbės kitas niekam neįdomias nesąmones. Bet įgarsinimas kokybiškas, su intonacijom, todėl šis žaidimo aspektas nėra blogiausia žaidimo vieta. Apie valdymą galima pasakyti, kad šiek tiek užtrunka, kol išmoksti išsisukinėti nuo smūgių, kontratakuoti, atakuoti pasirinktą kūno vietą, kad vėliau smogtum triuškinantį smūgį. Bet tai dar ne viskas, nes progresuojant žaidime įgysite kovos partnerį, kurį galima valdyti. Nuspaudus R2 mygtuką kairiajame apatiniame kampe atsiras keturi simboliai, kurie atvaizduoja trikampio, kvadratėlio, skritulioko ir X mygtukus. Kiekvienas šių mygtukų atlieka tam tikrą funkciją ir tenka išbandyti visus, kol supranti, ką jie daro.





Pažaidus Urban Reign peršasi tokia išvada: šis žaidimas pakankamai prastas dėl savo monotoniškumo ir žvėriškai nesveiko sudėtingumo lygio, bet jis turi ir savo gerąją pusę, o tai — kovos sistema, kuri yra paprasta, bet labai gili. Taigi labai sunku šį žaidimą kam nors siūlyti, nors užkietėję beat'em up fanai, kuriems negaila savo nervų ląstelių ir vairalazdžių, turėtų išbandyti savo jėgas.

GARSAS 69

Neblogi lūžių, smūgių, dūžių ir t.t. garsai, bet menkas įgarsinimas numuša balą.

SIUŽETAS 53

Tarp muštynių žaidimų vertas apdovanojimo, jei dabar būtų devyniasdešimtieji.

MUZIKA 64

Derantis šio žaidimo nuotaikai roko takeliai, bet jų — tik pora šimtui misijų.

GRAFIKA 86

Puiki kovų animacija ir veikėjų išvaizda.

VALDYMAS 80

Užtrunka kol pramoksti visų gudrybių, bet iš esmės didžiausias minusas — tai partnerio valdymas.

IŠVADA

Išvada: jei sudėtingumo lygis — ne iš šios dimensijos, į kitas žaidimo problemas galima būtų žiūrėti pro pirštus ir žaidimas būtų vertas „normalaus" lygio.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
68

Robotų smulkinimo čempionatas

Musashi: Samurai Legend

Kūrėjas: Square Enix

Leidėjas: Atari

Data: 2005-11-09

Žanras: veiksmo RPG

Platformos: PS2

Žygis

Samurajai — neišsemiama tema kompiuteriniams, o ypač videožaidimams, dėl juose kur kas plačiau paplitusio RPG žanro. Galų gale pats samurajus yra idealus pagrindinis veikėjas, vienijantis reikalingiausias ir labiausiai žaidėjų mėgstamas savybes — narsą, sąžiningumą, gebėjimą įspūdingai valdyti savo ginklą bei tvirtą charakterį, kuris tomis savybėmis leidžia nesididžiuoti, o atskleisti jas kukliai ir tik ten, kur jų tikrai reikia.

Jei savo, kaip žaidėjo, praeitį bent kiek galite susieti su RPG žanru, neabejotinai lenksite galvas prieš du ryškiausius jo meistrus — Squaresoft ir Enix, drauge pagimdžiusius vieną bendrą kūdikį Square Enix. Du geriausi vienoje vietoje. Ir jų kūrinys apie samurajų Musaši negali neintriguoti. Taigi visi nekantriai skaito šį įvadą ir laukia, kol jis pereis prie teksto, atskleisiančio tokios daug žadančios kooperacijos produkto kokybę...

Šiuo atžvilgiu dviejų grandų sąjungos kūrinys tokia tematika negali būti kitoks — tik daug žadantis. Su Musashi vardu jau esame susidūrę prieš daugelį metų pasirodžiusiame Brave Fencer Musashi žaidime PlayStation konsolei. Turiu pastebėt, jis dabar jau kiek paaugęs, ypač paaugo jo plaukai, kurie naujajame kūrinyje kreive išsišakoja už veikėjo nugaros ir tampa pagrindiniu veikėjo stilistiniu bruožu.

Komiksus primenantis pasaulis stengsis įtraukti jus ne visai tradiciniu vaidmenų žaidimu — jame realaus laiko kombinacinės kovos persipins su platformos elementais bei RPG būdingomis savybėmis, a la tobulėjimo siste-

ma, daiktų rinkimas ir pirkimas, skrynelių ieškojimas bei galų gale fantasy istorija. Šioje vietoje galime pasidomėti, kas ir ką mus išgelbėt prašo šikart...

O buvo taip: tolimame fantastiniame pasaulyje centrine visų įvykių figūra ir to meto didžiausia aktualija tampa Gandreikas — galingos korporacijos savininkas, dovanojęs liaudžiai daug naudingų išradimų. Bet čia jį užpuola didybės manija, ir pastebėjęs, kokią įtaką jis daro visam pasauliui, pastarasis užsimanė jį užkariauti. Tai padaryti tikisi valdydamas nebulitą — brangų kurą. O norėdamas pasiekti savo tikslus turi pasinaudoti specialiomis mistikų magų galiomis. Pastebėjusi nieko gero nežadančias tendencijas, mistikų princesė pasišaukė gelbėtoją, o jis, pasirodo, besąs berniokas samurajus. Naivoko proto, bet neprie-kaištingų kovinių igūdžių. Jo vaidmenį ir perimsite šio atsakingo žygio metu, kuomet privalėsite išgelbėti mistikus ir... na, visą pasaulį — kaip visada. ;)

Už puikų balansą galima pagirti galimybių plėtimąsi. Pradėję žaidimą išmoksite jo valdymo pagrindų, susipažinsite su pagrindinėmis funkcijomis.

LEGENDA

Miyamoto Musashi buvo žymus XVII a. Japonijos kovotojas. Manoma, kad jis buvo vienas talentingiausių kardo meistrų istorijoje. Musashi tapo legendiniu dėka savo skaitlingų dvikovų, kurias pradėjo dar būdamas labai jaunas (savo knygoje pats tikina pirmą kartą kovęsis būdamas trylikos). Musashi įkūrė Hyoho Niten Ichi-ryu arba Nito Ryu kardo valdymo stilių, kurio metu be pagrindinio kardo naudojamas ir papildoma katana arba vakizaši ir parašė knygą Go Rin No Sho – „Penkių žiedų knyga". Šioje knygoje aprašoma kardo valdymo strategija, taktika ir filosofija. Knyga iki šiol yra labai populiari ir ją studijuoja kovinių menų sekėjai, verslininkai ir kiti žmonės.

Musashi Samurai Legend nėra tiesioginis Miyamoto gyvenimo istorijos atpasakojimas, tačiau keletas elementų tiek jame, tiek ir ankstesniajame Brave Fencer: Musashi žaidime yra paimta iš šio žymaus kovotojo gyvenimo. Penki kardai, kuriuos Musashi turi surinkti žaidimo metu yra galima užuomina į „Penkių žiedų knyga". Taip pat, vienas iš pasirenkamų antrųjų ginklų žaidime pavadintas The Great Oar, paremtas tikru irklu, kurį Miyamoto naudojo viename iš savo žymesnių kovų prieš Sasaki Kojiro.

Visai netrukus jūsų galimybių arsenalas ims pildytis. Ir kuo toliau progresuosite, tuo daugiau geimplėjaus elementų atsivers, todėl stimulas judėt į priekį yra milžiniškas.

Žaidimo procesas nėra tradicinis ir turi jam vienam būdingų savybių, pavyzdžiui, apalpusių veikėjų nešiojimas ant rankų ir kautynės tuo pat metu — kartais veikėjai negalės patys išsigelbėti, todėl turėsite jiems padėti. Jau nekalbu apie tai, kaip mielai atrodo didvyrio veikėjo glėbyje nešama gležna mergelė. Ypač sužavėjo galimybė išmesti savo „nešulį" į orą ir tuo metu, kol jis dar nenusileido atgal į glėbį,

perrėžti kardu priešams vidurius (jei jie tokius turi — daugiausia kausitės su robotais).

Iš įdomesnių funkcijų derėtų paminėti galimybę nukopijuoti priešų judesius. Pamėklei artėjant, galėsite į ji sukoncentruoti dėmesį — reiks laukti kol užsipildys stulpelis, o tai palieka jus pažeidžiamus. Bet užtat užfiksavus dėmesį, belieka prieš pat priešo atakai pasiekiant tikslą spustelėti mygtuką, ir ji ne tik nepadarys žalos, bet ir išmokys jūsų veikėją naujos smūgių sekos, kurią galėsite atlikti suspaudę tam tikrą kombinaciją kovos metu.

Kartkartėmis susidursite su šauniai sukurtais bosais, kurie visuomet ras jus kuo nustebinti ir privers atrasti jų silpnąsias vietas. Net miela žiūrėti, kaip viskas žaidime subalansuota. Kaip sparčiai auga galimybių kiekis, kaip įdomiai plėtojasi siužetinė linija ir kaip, po velnių, visam tam tinka tasai manga shading!..

Manga shading? Taip. Naujovė. Tai savotiškas cell shading analogas, paverčiantis žaidimo pasaulį japoniškais komiksais. Nesigilinsim į šią technologiją, bet žinokitės tiek, kad akis pamalonins estetiški vaizdeliai.

Kautynes ir veikėjo tobulinimą pakeis apsipirkimai miestelio parduotuvėse, šokinėjimą per platformas — kovos su bosais. Ir tai dar ne viskas — protarpiais jums teks sužaisti mini žaidimą. Ne šiaip sau įprastą pirštų pamiklinimą, o vieną keisčiausių mini žaidimų. Užsėsite kažką panašaus į sportinį motociklą ir dideliu greičiu pasileisite pirmyn, kardu kapodami savais motociklų hibridais jus puolančius priešus.

Trūkumų kūrinyje nėra daug. Tik tradicinės problemos su kamera kovų su bosais metu, sunkiai įžvelgiami atstumai, pernelyg daug vienodų priešų vienu metu. Priešus galėtų labiau pamaišyti, tada to taip nesijaustų. Didžiausias priekaištas, kaip RPG žaidimui, — tai pernelyg trumpa jo trukmė. Užtruksite gal 20 valandų. Tik 20. Ir nors estetiškas ir įtraukiantis žaidimas per jas spės sudaryti apie save gerą įspūdį, tai yra gerokai per mažai — minimumų minimumas žanre.

Projektą galime laikyti vykusiu. Žinoma, yra ir geresnių tos pačios kompanijos darbų. Kartais pajusite, kad kūrėjai nesudėjo visko, ką galėjo. Bet kita vertus, tai tik verčia tikėtis, kad kada nors pasirodys dar viena dalis apie samurajų Musaši, kuris sugrįš su dar daugiau naujovių ir kur kas ilgesniu nuotykiu...

GARSAS 65
Įgarsintos tik kai kurios frazės. Atrodo, kad atsitiktinai parinktos.

ĮDOMUMAS 80
Sumaniai atskleidžiami nauji žaidimo elementai išlaiko dėmesį.

MUZIKA 60
Pigus rokelis grauš melomano ausį, bet triukšmingų anime mėgėjams gal ir įtiks.

GRAFIKA 70
Įdomūs apipavidalinimo sprendimai gali pakeisti jūsų nuomonę apie „gerą" grafiką.

VALDYMAS 85
Kombinacijas paprasta atlikti, o rezultatai įspūdingi.

IŠVADA
Įdomus geriausių RPG kūrėjų bandymas su novatoriškais elementais ir ryškiai nepakankama trukme.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 78

ŽURNALAS ŽAIDIMAI.com

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

Europoje

Gegužė

19 The Da Vinci Code
19 Urban Chaos: Riot Response
19 X-Men: The Official Game
26 Evolution GT
26 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
26 Hitman: Blood Money
26 Samurai Shodown V
26 Tourist Trophy

Birželis

09 And 1 Streetball
09 FlatOut 2
09 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
09 Sensible Soccer 2006
10 Barnyard
23 Dynasty Warriors 5 Empires
23 Over The Hedge
23 World Championship Poker 2: Featuring Howard Lederer
30 Asterix & Obelix XXL2: Mission Las Vegum
30 Metal Gear Solid 3: Subsistence
30 Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Lietuvoje

Gegužė

19 Championship Manager 2006
19 Resident Evil 4 Platinum
19 The Da Vinci Code
19 Urban Chaos: Riot Response
19 X-Men: The Official Game
26 Hitman: Blood Money
31 Tourist Trophy
– Swords of Destiny

Birželis

09 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
23 Over The Hedge
28 Forbidden Siren 2
– Army Men Major Malfunction
– Ford vs Chevy
– Hummer Badlands

Europos TOP

PlayStation 2

1. 2006 FIFA World Cup
2. Lara Croft Tomb Raider: Legend
3. The Godfather
4. Buzz! The BIG Quiz
5. FIFA Street 2
6. Ice Age 2: The Meltdown
7. BLACK
8. Driver: Parallel Lines
9. Championship Manager 2006
10. Dragon Quest: The Journey of the Cursed King

PSP

1. SOCOM US Navy SEALs Fire-Team Bravo
2. Football Manager 2006
3. Tom Clancy's Splinter Cell Essentials
4. Worms Open Warfare
5. Pro Evolution Soccer 5
6. GTA: Liberty City Stories
7. Lemmings
8. Daxter
9. FIFA Street 2
10. Midway Arcade Treasures Extended Play

Lietuvos TOP

PlayStation 2

1. Tomb Raider: Legend
2. Driver: Parallel Lines
3. Dragon Quest: Journey of the Cursed King
4. Ford Street Racing
5. Grand Theft Auto: Vice City
6. 2006 FIFA World Cup
7. GTA: San Andreas
8. NFS Most Wanted Black Edition
9. Final Fight: Streetwise
10. Commandos Strike Force

PSP

1. Daxter
2. From Russia With Love
3. GTA: Liberty City Stories
4. FIFA Street 2
5. Fight Night Round 3
6. NFS Most Wanted 5-1-0
7. WRC: FIA World Rally Championship
8. Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie
9. Harry Potter and the Goblet of Fire
10. The Sims 2